#239 PS3(4) • XBOX 360(ONE) • Wii U • PC • iPAD • NINTENDO 3DS • PS VITA • iPHONE

POWER UNLIMITED

HEFTIGE HALLOWEEN HORROR SPECIAL



WK PES
GRADDUS IN DUBAI

POKÉMON X&Y
KLOPT VAN A TOT Z

BEYOND: TWO SOULS
SPELEN MET ELLEN PAGE

GTA V ONLINE
EEN MOOIE TIET MET HAAR

WATCH DOGS™

WWW.PU.NL
NOV.2013
BP € 4,25

PLUS: VECHTEN IN BAYONETTA 2 IS ALS RUIGE SEKS • NBA 2K14 IS DE BESTE SPORTGAME OOIT • WORLD OF TANKS OP DE XBOX 360 OP Z'N BEST • LOST WORLD IS JURJENS FAVORIETE SONIC • HOE SPEELT DE 2DS? • DARK SOULS II MAAKT FRIKANDELLEN-VULLING VAN SAMUEL • PURETRO OVER DISNEY'S MISSERS EN MAGIE • ARMA III: OORLOG IS GEEN SPELLETJE • DE HOOGTE- EN DIEPTEPUNTEN VAN DE PS3 EN DE XBOX 360 • JAN GAAT NAAR DE HAAIEN MET ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG • KREETJES VAN GENOT VANWEGE ZELDA: THE WIND WAKER IN HD • 2K DRIVE . LEGO MARVEL SUPER HEROES • EN NOG VEEL MEER...

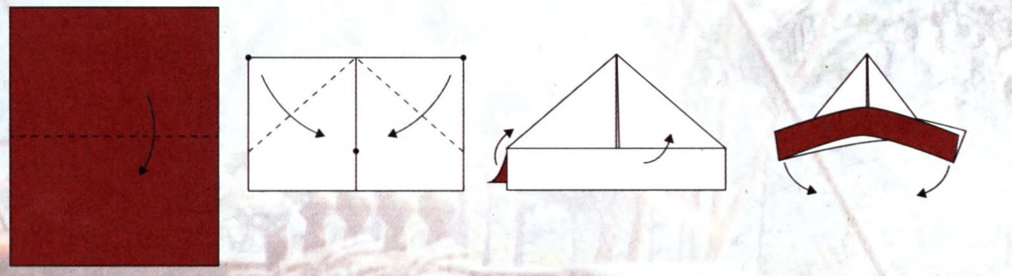
RESHIFT DIGITAL


"Eén van de leukste games van dit najaar."
-Power Unlimited-
ASSASSIN'S CREED IV
BLACK FLAG
WWW.ASSASSINSCREED.COM
29 oktober 2013
PS4 PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX ONE
XBOX 360
Wii U
PC DVD ROM
UBISOFT
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag and Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Software Platform logo (TM and ©) EMEA 2006. Nintendo trademarks and copyrights are properties of Nintendo. ©2013 Nintendo. "PS" Family logo, "PlayStation", "PS3" logo and the PlayStation Network logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc."PS4" logo is a trademark of the same company.

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Vouwlijn

Vouw van deze pagina jouw eigen Jackdaw! Deel het moment van de tewaterlating van jouw schip met ons via Facebook, Twitter of Instagram en gebruik #AC4Jackdaw



1. Leg de pagina met de Assassin's Creed Black Flag zijde naar boven en vouw het in tweeën.
2. Vouw de hoeken naar de middellijn.
3. Vouw de onderste stroken naar boven.
4. Open de boot en vouw deze dubbel in de andere richting.



5. Vouw de hoeken naar boven.
6. Open de boot en vouw deze opnieuw dubbel in de andere richting.
7. Trek beide flappen naar beneden zodat de boot zich opent.
8. Klaar! Vergeet het niet te delen! #AC4Jackdaw

Knipliijn



Pag. 052

INHOUD

De hoogste score deze maand is voor Beyond: Two Souls. Het is een spel dat je met huid en haar opslokt en dat, in de traditie van Heavy Rain, meer biedt dan je van een game gewend bent. Is het wel een game, kun je je afvragen? Volgens Jan wel, maar het is voor alles een emotionele rollercoaster.



Pag. 034



Pag. 045



Pag. 048



Pag. 064



Pag. 068

COVERVIEW

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

HOI 2013 KEURMERK

HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Bob Severijnse • 023-5430042
Aryaty Krancher • 023-5430044

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Klantenservice@reshift.nl
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 49,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief of mail) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden.
Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

(NOOIT) STILTE VOOR DE STORM



Het zijn roerige tijden, zoveel is duidelijk. Het is dan ook met gemengde gevoelens dat ik dit hoofdredactioneel schrijf. Enerzijds ben ik best wel vereerd dat ik sinds deze maand het leukste blad ter wereld mag bestieren. Anderzijds is het heel jammer dat Ward en Maarten niet meer aan het magazine en de website verbonden zijn. Ward z'n rol in de enorme groei van PU.nl de afgelopen twee jaar is groot geweest. En Maarten heeft als roerganger aan PU gebouwd, geschaafd, vernieuwd, gerestyled... en met succes. Ere wie ere toekomt, daarvoor verdienen de twee mannen alle credits. Tegelijkertijd moeten we vooruitkijken, want het wordt een enorm druk najaar waarbij de trips en Triple A-titels ons weer om de oren vliegen. Dit nummer is nog een beetje stilte voor de storm, maar dankzij een aantal fraaie specials, exotische trips (Dubai, Genua), een trio Gold Awards en een zeer fraaie cover(view) vormt PU# 239 een meer dan mooie opmaat naar volgende maand. En nu? Nu wil ik koffie! Graddus? Florian? Wouter? Iemand? ● *Jan*



VULLEN DIE HAP!

view with layar

IEMAND MOET HET DOEN

De dwaas die ooit bedacht heeft om het WK voetbal in Qatar te houden, moeten ze begraven onder een paar honderd kilo kamelenstront. Maar de gast die had bedacht om het WK PES in Dubai te organiseren, krijgt wat Graddus betreft een levenslang abonnement op een harem naar keuze.
De man heeft z'n ogen uitgekeken bij het zien van al die wansmakelijke luxe (een Jaguar gebruiken ze daar als boodschappenautootje voor erbij) en genoten van de heerlijkste drankjes en meest verfijnde liflafjes (gemarineerde dromedaris kloten smaken precies als gevulde kamelen ballen!).
Maar Graddus zou Graddus niet zijn als ie niet iets te zeiken had. Meneer moest namelijk heel vroeg op Schiphol zijn en waagde het om ter plekke bijna 'iemand moet het doen' te verzuchten... Verwende dwaas!



Wouter



Was deze maand:

In Indonesië, me zorgen makend om Jurjen. Die was namelijk naar een dwarrelend stofje aan het staren toen ik hem uitlegde wat er van hem verwacht werd om m'n werk over te nemen

Jurjen



Zat deze maand:

Heel vaak op de wc om stripboekjes te lezen. Wouter was namelijk op vakantie, en had me gevraagd tijdens z'n afwezigheid zijn voornaamste werkzaamheden over te nemen.

Jan



Besloot deze maand:

Mijn eerste maandloon als hoofdredacteur te besteden aan de aanschaf van een blits, blinkend, zwart gecoat, gestroomlijnd snelheidsmonster. Ik ben nu aan het sparen voor een fietstas.

Ondertussen...

Florian

Vloog deze maand:

Naar Kaapverdië. Dat is zes uur vliegen vanaf Amsterdam, maar waar het precies op de wereldbol ligt, weet ik eigenlijk nog steeds niet. Ergens aan zee, in elk geval. En het was er ook lekker warm.



Ed

Verhuisde deze maand:

Met de hele redactie, voor de vierenzeventigste keer in twee jaar tijd. Gelukkig verhuizen we binnen hetzelfde gebouw, dus da's zo gepiept. Al is het wel zonde van die muurtekening...



Tjeerd

Zat deze maand:

Wél snel op GTA Online. Terwijl de meeste gamers nog huilend naar een blurry laadscherm zaten te staren, heb ik met vrienden geplunderd, gereden, geschoten... en vooral heel veel gelachen.



Graddus



Had deze maand last van:

First world problems: haal ik GTA V voor de PS3 of Xbox 360? Fok het, ik koop ze gewoon allebei! Zit daar geen belastingvoordeel op, meneer Rutte?

Samuel



Tilde deze maand:

Het ouwehoeren naar een nieuw niveau in de vorm van m'n eigen podcast: KillerCast. Ga naar **www.killercast** om te luisteren!

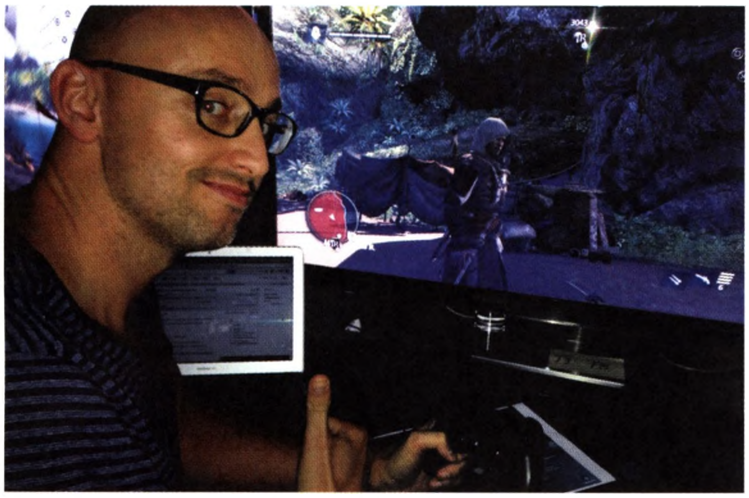
JJ



Bleef deze maand:

Van FIFA 14 af omdat ik het te druk had met het organiseren van Firstlook. Van pure ellende viel ik 6 kilo af, en sliep ik alleen met pillen. En ook aardig van mijn vriendin om de game elke dag weer op mijn bureau te leggen.

Wordt vervolgd...



JAN STUURT... JAN!

"Met Jan Meijroos, hoofdredacteur van de PU. Hallo Ubisoft! Jullie hebben een spectaculair tripje naar het zonnige Genua? Voor de nieuwe Assassin's Creed? Wat zeg je? Walvissen spotten? Vijfsterren hotel? Ik denk dat ik daar wel iemand voor weet, ja. Ene Jan Meijroos. De paspoortgegevens hebben jullie waarschijnlijk al."
De andere redacteuren waren flabbergasted, hoe gemakkelijk hoofdredacteur Jan aan redacteur Jan deze maand een tripje toespeelde. Ter verantwoording geroepen, reageerde Jan: "Nee, dit is niet de nieuwe werkwijze. Eerlijk zullen we alles delen, is mijn motto. Behalve als het Assassin's Creed betreft."

PU OP FIRSTLOOK 2013

'Echt een supertof weekend', waren de woorden van Samuel na twee dagen genieten van alle aandacht die hij van PU-lezers tijdens Firstlook 2013 kreeg. Ook Ed kwam enthousiast terug op de redactie, en baalde dat hij alleen zaterdag aanwezig kon zijn, al was dat ook een beetje omdat hij wel iets langer in de nabijheid van die prachtige PU-boothbabes had willen verkeren.
Samuel had zondagavond de telefoonnummers van alle zes chicks in zijn mobieltje genoteerd terwijl Ed meteen wist dat hij kansloos was vanaf het moment dat hij door de schoonheden stuk voor stuk met 'U' werd aangesproken...





VAARWEL
MAARTEN EN WARD

Tot een paar maanden geleden deelden Power Unlimited en IGN nog gebroederlijk een kantoor binnen het pand van uitgever HUB. Maar helaas, na het faillissement van HUB werden beide gamemedia bruut uit elkaar getrokken en bij twee verschillende uitgevers ondergebracht.
Het jammere voor Power Unlimited (tegenwoordig uitgegeven door Reshift Digital) is dat Maarten en Ward besloten met IGN (tegenwoordig van uitgever Media Lizard) mee te gaan. Wat betekent dat je nu dus de eerste PU sinds jaren in handen hebt waaraan deze twee bazen niet hebben meegewerkt. Altijd pijnlijk zoiets, net als een scheiding waarin het ene broertje bij papa wil blijven en de andere met mama meegaat.
Maar gelukkig niet zo pijnlijk als een échte scheiding, want echte scheidingen zijn zielig. En we hebben in deze tijden van crisis nog steeds allemaal een baan in de categorie 'leukste banen ooit' - dus geen reden tot zieligheid.
Vaarwel Maarten en Ward, we wensen jullie alle succes bij Media Lizard. Broeders zullen we altijd blijven.



★ PU.TV:

LET'S PLAY GTA V: HOOGTEPUNTEN

Zelf speel ik het niet, maar je moet wel onder een heel dikke steen leven om niets van het GTA V-geweld mee te krijgen - en op de PU-redactie is er natuurlijk al helemaal geen ontkomen aan. Als ik weer eens té lang op een stukje van Jan moet wachten (ook als hoofdredacteur kan hij goed smoezen verzinnen, heb ik de afgelopen maand geleerd) kijk ik graag eens een kwartiertje mee. Want toegegeven, als ik zie wat voor dwaze streken onder andere Tjeerd, Wouter, Graddus en Florian allemaal uithalen, moet ik af en toe best effe gniffelen - vooral omdat hun stoere daden als wannabe crimineeltjes meestal eindigen in verschrikkelijk hard falen. Check zelf maar eens wat hoogtepunten (eigenlijk dieptepunten) op PU.TV.





YO! POST!



brief van de maand

Beste PU redactie (maar vooral JJ),
Ik ben al jaren een trouwe lezer van jullie blad. Ik merk dat er de laatste jaren ook steeds meer geschreven wordt over bredere ontwikkelingen in de game-industrie, en dit maakt jullie blad nog veel beter.
In al die jaren dat ik jullie blad lees, heb ik nog nooit de drang gehad om een brief te schrijven, maar op het artikel van JJ over DRM (sept. 2013) wil ik toch graag reageren. My two cents, voor wat het waard is...
JJ schrijft vaker over DRM en is volgens mij de grootste voorstander van de hele redactie. Laat ik beginnen met te zeggen dat ik het volledig eens ben met JJ v.w.b. de voordelen van DRM. Inderdaad kan het de consument fantastische voordelen bieden op het gebied van prijs, beschikbaarheid, demo's, DLC of het gedeeltelijk aankopen van games.
Deze voordelen genieten we al via aanbieders als Steam. En hier zit meteen de kern van het probleem. Want ik verwacht dat wij, gamers, problemen krijgen met het concept DRM in de handen van andere aanbieders, zoals Microsoft en EA. DRM wordt door deze partijen vooral gebruikt om zichzelf te beschermen tegen piraterij en marges te verhogen, zonder dat de gamer daar voordelen van ondervindt.
In de woorden van JJ komt steeds het ongeloof terug waarom gamers zoveel problemen hebben met DRM en waarom men deze vorm van het aanbieden van content wel accepteert van Steam en Spotify en niet van Microsoft of EA.
Het probleem hierbij zit volgens mij niet in DRM zelf, maar in de betrouwbaarheid van de aanbieder. Microsoft staat nu niet bekend als de grote vernieuwer en ook EA heeft een image waarbij de maximalisatie van winst de grootste drijfveer lijkt te zijn voor hun acties.
Middels DRM verwijder je de 'middle man' tussen producent en consument. Maar waar vloeien deze marges naartoe? Naar de producent of de gamer? Wil een aanbieder succesvol DRM inzetten als model voor het aanbieden van content dan zal deze zijn eigen business model moeten aanpassen om de consument ook de voordelen te laten genieten. Steam doet dit fantastisch middels de steam sales en indy games voor weinig geld. EA of Microsoft daarentegen... Ik loop nog moeilijk van het Simcity debacle nadat ik me zo ontzettend hard genaaid voelde.
Gamers zijn niet het probleem in deze, het zijn de aanbieders die het zelf nog niet begrepen hebben. JJ zegt niet te begrijpen waarom Microsoft niet vertelt wat de voordelen van DRM zijn voor de consument. Ik denk dat ze daar zelf nog te weinig over hebben nagedacht. Zolang DRM alleen gebruikt wordt ter bescherming van de producent, zal de gemiddelde gamer er niet warm voor lopen. Als aanbieders daadwerkelijk gaan nadenken over wat men hiermee te bieden heeft aan de gamer, pas dan zal DRM geaccepteerd worden.
Met vriendelijke groet,
Luuk Sengers

Je draagt een paar goede punten aan, Luuk. Maar verwacht niet dat JJ zijn mening radicaal omgooid na het lezen van je brief. JJ mag dan - net als Microsoft - groot, lomp en schreeuwerig zijn, hij is ook nog eens een stuk eigenwijzer dan dat bedrijf.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

SPANBROEK STELT NIKS VOOR

Hallo baklappen!
Ik heb hier het jubileumnummer voor mijn neus en ik lees hier iets heel grappigs. Bij feiten over de YO!POST staat iets over Spanbroek, toevallig het dorp dat grenst aan het mijne: Opmeer.
Ik moest zo hard lachen toen ik dit las, ik kan mij namelijk nog de brief herinneren waarmee deze grap begonnen is. Toevallig ken ik de auteur van deze brief ook persoonlijk aangezien hij, Thomas Sterrenburg, in mijn voetbalteam zat. Sindsdien heb



WEG DRMEE?

Hallo PU'ers en met name JJ,
Ik las in PU #237 het artikel van JJ over DRM. JJ schreeft dat hij DRM helemaal geen probleem vond en ik ben het met hem eens. Ik gebruik al jaren Steam met veel plezier en heb het niet zo met games inruilen.
Toch vind ik het artikel van JJ maar slap. JJ heeft het bijvoorbeeld over de mogelijkheid om games uit te proberen voordat je ze koopt. Ik begrijp niet welke link dit heeft met DRM. Demo's bestonden al lang voordat men DRM had bedacht en worden (mede door de lafheid van publishers) steeds minder uitgebracht. Ook features als de Drivatar van Forza 5 kunnen gewoon bestaan zonder DRM, als je maar eens in de zoveel tijd je console met het internet verbindt.
En daarmee sla ik een bruggetje naar het volgende punt: always online en DRM zijn heel andere dingen! JJ gebruikt deze termen om en om, maar ik kan op mijn PC met de DRM-service Steam gewoon in offline-mode spelen. Het enige wat ik moet doen, is even mijn PC met het internet verbinden als ik een nieuwe game installeer. En dat doe ik niet iedere 24 uur! Als mijn PC wat handzamer was, had ik hem

ik altijd een glimlach van hier tot China en weer terug als ik deze grap weer tegenkom. Bedankt voor deze mooie momenten! Hopelijk zullen er nog vele komen!
Robin Vlaar | Opmeer
PS: Het is waar, Spanbroek stelt echt niks voor.

En dat zegt iemand uit Opmeer; dat dorpje dat valt onder de gemeente Aarswoud?



★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Beste PU-redactie,
Hoe oud moet je zijn om stage te lopen bij de PU (want ik ben nu nog maar 11 en ik wil het echt fucking graag).
PS: Saints Row 4 is kut.
Cailyn Westermeijer

Qua geestelijke leeftijd en communicatieve vaardigheden zit je eigenlijk al een stukje boven het niveau van de gemiddelde stageloper hier, Cailyn. Alleen zijn we onlangs gewaarschuwd dat het uitbuiten van stagelopers pas vanaf 18 jaar is toegestaan.

Hallo chille gasten van de PU,
Ik heb een paar vragen over games waarbij jullie me kunnen helpen, hoop ik. Jullie zijn het beste gameblad dat ik gezien heb met altijd leuke grappen en games!
1. Ik wil graag een game kopen voor de PS3, maar ik kan niet kiezen welke beter is: Diablo 3 of GTA V?
2. Wat is volgens jullie de beste keuze: PS4, Xbox One of een game-PC?
Jordi Oenema

① GTA V is beter, tenzij het beloningssysteem in je hersenen buitensporig reageert op het verzamelen van loot.
② De beste keuze is het systeem waar - in potentie - de meeste exclusives op verschijnen die je absoluut niet wil missen.

Hallo,
Ik heb een vraag. Ik heb van GTA 4 een strategy guide in een Nederlandstalige versie. Komt er van GTA V ook nog een uitvoering van de strategy guide in het Nederlands? Want op het internet kan ik hem alleen in het Engels vinden.
Met vriendelijke groet,
Bernardus Koekoek

De Nederlandstalige versie verschijnt waarschijnlijk wat later. Wij zitten er trouwens ook met smart op te wachten. Geen idee wat we moeten met aanwijzingen als 'Use waterboarding on Mr. K.'

Beste PU-mensen,
Ik las op jullie Twitter dat ik GTA V gratis op Steam kan downloaden. Nou heb ik daar gekeken, maar dat klopt dus niet.
Kurt Dorends

Dat klopt inderdaad niet, al zou het best sympathiek van Rockstar zijn als ze die game alsnog gratis gaan weggeven, ze hebben hun investering inmiddels toch al tien keer terugverdiend. Wat dat Twitter-bericht betreft: kijk nog eens goed en je ziet dat het gaat om GAT V, oftewel dowloadable content voor Saint's Row 4.

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl

gewoon mee kunnen nemen op vakantie. Met always online wordt dat moeilijk, als je geen internet op je hotelkamer hebt.
De consument moet de keus krijgen: of je verbindt je console om de zoveel tijd met het internet, om bijvoorbeeld je Drivatar te uploaden en die van je vrienden te downloaden, of je doet dat niet en je krijgt deze functies niet. En dat is precies wat er nu is gebeurt bij de Xbox One en met de current-gen al zo is. Zonder internetverbinding heb je geen internet-features, dat is logisch.
Ondanks dat ik vrijwel altijd een internetverbinding heb op al mijn apparaten vind ik dat mensen die dat niet hebben wel gewoon hun singleplayer-games moeten kunnen spelen, waar en wanneer ze dat willen.
Met Vriendelijke Groet,
Alexander Keijzer

Als JJ met zijn DRM-verdediging de bedoeling had een discussie uit te lokken, is hij in díe opzet in elk geval geslaagd. Al vindt astronaut JJ de uitspraken van iedereen die het niet met 'm eens is 'gelul in de ruimte'.

XBOX ONE IMPORTEREN



Geachte bazen van de Power Unlimited,
Ik heb eigenlijk meer een opmerking dan een vraag. Het is sinds kort bekend geworden dat de release van de Xbox One in Nederland uitgesteld zal worden. Jullie hebben in vele nieuwsitems al aangegeven dat jullie dit jammer vinden.
Ik zie alleen het probleem niet. De Xbox One is regiovrij en dus kan je 'm mooi (inclusief spellen) importeren uit Amerika op bijv. www.amazon.com. Niet alleen kan je de Xbox One dan eerder gebruiken, ook bespaar je heel wat knaken omdat je 499 dollar betaalt met maximaal 20 dollar verzendkosten, in plaats van 499 euro. Dus gewoon importeren die handel.
Groeten,
Tom Standaar

Importeren is inderdaad een optie, maar daar kleven wel wat nadelen aan. Check bijvoorbeeld www.pu.nl/artikelen/feature/xbox-one-importeren-hoe-werkt-het voor een aantal issues waar Florian op stuitte tijdens zijn onderzoekje naar de kwestie. Al zijn die issues ook weer niet zo groot dat ze Florian van zijn importidee af kunnen brengen.

Power Spy

● Vorige maand riepen we gekscherend dat vrijwel alle gamers ter wereld GTA V zouden gaan halen. Maar het lijkt er onderhand op dat dit inderdaad ook het geval is. Want wie speelt de game momenteel niet...

● De Powerspy wil niet vervelend zijn, maar grote kans dat je ma overdag die game op je console zit te spelen.

● Het spel verkoopt bizar veel en het geld stroomt binnen bij Rockstar.

● Een miljard omzet. Dat is meer dan het bruto nationaal product van een gemiddeld Afrikaans land.

● Eigenlijk is Rockstar een hoogst onaardig bedrijf. Een spelletje maken dat in één dag tijd meer geld omzet dan alle andere publishers in de twee voorafgaande maanden bij elkaar.

● Wat moeten die andere bedrijven daar wel niet van denken?

● Gelukkig voor hen dat Rockstar lui is en die dikke dis maar één keer in de vijf jaar plaatsvindt. Anders zou je toch spontaan een ander vak kiezen.

● Een miljard omzet, daar kun je acht JSF straaljagers van kopen.

● Er komen microtransacties in GTA online.

● Hebben die gasten nog niet genoeg geld verdiend...

● Rockstar zegt er alles aan te gaan doen om de online vuurdoop van GTA soepel te laten verlopen.

● Er zijn daarvoor o.a. een hoop extra servers neergezet.

● Toch vreest Rockstar het ergste voor de eerste dagen.

● Hadden ze maar niet zoveel games moeten verkopen.

● Een miljard, dat is genoeg om alle Chinezen te trakteren op een Euroknaller bij McDonalds.

Nog geen digitale downloads

Verkoop onder de toonbank

Eigenlijk zie je het bij elke grote game: een paar dagen voor de releasedatum staan de eerste verkochte games al op Twitter en Facebook, en de rest van Nederland baalt omdat zij nog een paar dagen moeten wachten.

Tja, zolang games fysiek in de winkels en online verkocht worden, zal dit blijven gebeuren. Het is namelijk onmogelijk om de games op de dag van de release naar de winkels te brengen. Games moeten geprijsd worden, in de schappen worden gelegd en wat dacht je van al die online shops die op dag één de game bij je op de deurmat willen laten ploffen?

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Games liggen dus een paar dagen voor launch in een magazijn. En vanaf dat moment begint de ellende, want er is altijd wel een medewerker die aan een vriend een spelletje onder de toonbank wil verpatsen. Want zo gaat het; onder de toonbank. Winkels zullen zelden open en bloot een game te vroeg verkopen. Ik zie op Twitter of Facebook ook nooit een game én een kassabon. Publishers huren namelijk rond een launchdate advocaten in die hierop letten en de claims zijn niet misselijk (500.000 boete bijvoorbeeld bij GTA V). Daar wil niemand zijn vingers aan branden.

Maar toch, ook al zijn het misschien een paar honderd exemplaren die te vroeg verkocht worden, het haalt voor mij de charme van de climax van de releasedag wel een beetje weg. Maar ik zal er, totdat digitale downloads gemeengoed worden, mee moeten leven. En jullie ook.



Mighty No. 9

Nieuwe Mega Man is... geen nieuwe Mega Man

Ik hou nog altijd erg veel van Capcom, maar hoe ze de laatste jaren met de Mega Man-franchise zijn omgegaan, heeft me behoorlijk teleurgesteld.



Het Japanse bedrijf heeft duidelijk een tijdje geleden besloten dat ze de iconische 'Blue Bomber' niet meer populair (lees: winstgevend) genoeg vonden, want elke veelbelovende Mega Man-game die de afgelopen jaren was aangekondigd, is gecancelled.

door: **Samuel**
twitter.com/Spainkiller

De Metroid Prime-achtige first-person shooter Maverick Hunter is daar een goed voorbeeld van. Of wat dacht je van het langverwachte Mega Man Legends 3, dat op de 3DS zou verschijnen? Toen de stekker echter uit Mega Man Universe (een Little Big Planet-achtige platformer in de wereld van Mega Man 2) werd gehaald, gaf ik de hoop helemaal op. Er zou nooit meer een nieuwe Mega Man komen; ik zou zijn fijne snoet alleen nog zien in fanprojecten (zoals Street Fighter X Mega Man) of in de vorm van cameos (zoals in de komende Super Smash Bros.).

Het is dan ook niet zo raar dat Keiji Inafune, de geestelijk vader van de meest geliefde robot in games, Capcom drie jaar geleden verliet. Hij geloofde immers nog wel in Mega Man... ondanks dat hij het recht op de naam niet bezat.

En daarom is hij nu bezig met een spirituele opvolger van Mega Man, genaamd Mighty No. 9, waarin een nieuwe robotische held genaamd Beck verder gaat waar het nalatenschap van Mega ophield.

Inafune gebruikte Kickstarter om Mighty No. 9 te financieren... en binnen een week had hij al genoeg geld om de game volledig te ontwikkelen. Sterker nog, hij heeft zoveel geld binnengehaald dat de game niet alleen uitgebreider wordt, maar ook wordt uitgebracht voor de Mac, Linux, Xbox 360, PS3 en Wii U.

Wat dit bewijst? Dat de wereld net zo hongerig is naar een nieuwe Mega Man als ik. En daar word ik heel blij van. Hopelijk heeft Capcom hiervan geleerd!

> **"De PS4 komt eerder naar de VS en Europa omdat Westerse developers hun games eerder klaar hebben."**



Knack Creator Mark Cerny noemt Japanse gamedevelopers lui.

In je haar

Drakenballengel

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Op de redactie is het niet echt nodig met al die kale gasten, maar dit lijkt ons toch wel de beste gel die er is: Dragon Ball Z Wax. We twijfelen echter of het drakenballenkapsel hier echt een grote hit gaat worden...



twitter.com/GKJJ

Stoflullen snappen er niks van

Ik ben boos en goed ook. En dit keer niet om iets triviaals als een verloren potje FIFA of te trage gameplay. Nee, de mainstream media liet zich afgelopen maand weer eens van haar meest trieste kant zien.

GTA V kwam uit en vrijwel niemand pikte dat serieus op. Terwijl we hier toch met een solide nieuwsfeit te maken hadden, namelijk de commercieel allergrootste entertainmentlaunch ooit. Achthonderd miljoen omzet in één dag! Daar is geen film ooit bij in de buurt gekomen. En van mij hoeven ze gamen of het spel zelf niet te begrijpen, maar de grootste omzet ooit is gewoon hard nieuws. En men wist vooraf dat dit zou gebeuren!

Bij de film Avatar stonden de kranten weken vooraf al vol over de ins and outs. Bij GTA V bijna niks. En het wordt nog erger. Want een paar dagen na de launch verschenen er wél verhalen over een man die beroofd was van zijn exemplaar van GTA V (en zijn mobiele telefoon, maar dat vermeldde men terloops) of een groot verhaal over dat GTA V leidde tot verslaving. Terwijl diezelfde media ageren tegen extra accijns op drank of het rookverbod in de horeca.

Sorry, stelletje stoflullen, het begint nu triest te worden. Ik heb altijd geleerd dat je geen mening moet hebben over iets dat je niet begrijpt, maar jullie snappen er zelf echt geen hol van, dus hou je mond voortaan. En dan ook niet piepen dat jongeren geen kranten meer lezen, jullie doen niet eens je best het tij te keren...

Dom

Nachtopening met coke

De prijs voor de domste GTA V nachtopening ging naar een shop in Australië, waar de shopeigenaar het een leuk idee leek om de tafels te bepoederen met fake coke.

En dan heb je meteen een probleem in Australië, een land waar zo'n beetje niks mag als het iets met games te maken heeft. Nachtsluiting dus!

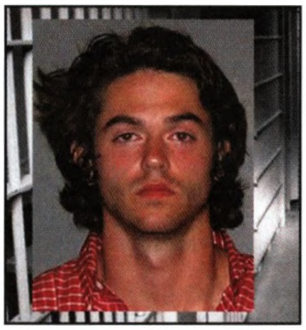


Autodief gesnapt

Geef GTA V maar de schuld

door: JJ
twitter.com/GKJJ

Sorry, nog wat GTA V-related nieuws. Kan eigenlijk ook niet anders want tachtig procent van al het gamenieuws ging de afgelopen maand over dat spelletje van Rockstar. Maar deze flapdrol wilden we jullie niet onthouden.



De 20-jarige Zachery Burgess stal namelijk een auto om, naar eigen zeggen, na het spelen van GTA V te ervaren hoe het was om in het echt een auto te stelen.

We kunnen alvast een tip van de sluier voor hem oplichten: het eindigt meestal in een paar maanden gevangenis, die je realtime uit moet zitten...

Van hot naar not

De teloorgang van de Tokyo Game Show

Ooit, in een ver en grijs verleden, was de Tokyo Game Show voor ons jaarlijks misschien wel het vetste game-event.

door: JJ
twitter.com/GKJJ

De Tokyo Game Show was niet alleen tof vanwege het land, de mensen en het eten, maar ook omdat we daar mooie scoops zagen en vernieuwing en de beste shit die destijds uit die hoek vandaan kwam.

Maar waar events als de E3 en Gamescom bloeien, is de TGS vandaag de dag geen schim meer van wat het ooit was. Geen scoops, weinig relevante nieuwe games en halletjes die nauwelijks gevuld zijn.





De Japanse gamers komen nog steeds opdagen, maar ze zien vrijwel niks. Ze moesten onlangs zelfs horen dat de PS4 zo'n beetje als allerlaatste in de wereld naar hen toe komt, terwijl Japan ooit alles als eerste kreeg.

Nee, Japan loopt niet meer voorop, het bungelt achteraan, met als gevolg een TGS in een triest decor. Hoe zonde!



Power Spy

- Nu nog wat Powerspy over andere games.
- Welke dan?
- Valve heeft aangekondigd dat het met het operatingsystem SteamOS en de SteamBox komt.
- Dat laatste klinkt een beetje als het apparaat waar je moeder de andijvie mee kookt.
- En natuurlijk geen enkel geluid over Half-Life 3.
- Waarmee die game officieel betiteld kan worden als de Last Guardian van het Westen.
- CoD: Ghosts is de eerste Call of Duty die geen 18+ rating heeft gekregen.
- Lekker dan, dat betekent nog meer krijsende kids in je koptelefoon.
- Een miljard, dat is genoeg om een eigen voetbalclub te kopen en Bale, Ronaldo, Messi en Kenneth Vermeer te halen.
- De nieuwe FIFA 14 is uit en volgens EA Sports is de game realistischer dan ooit.
- En dat klopt, de Nederlandse voetbalclubs spelen voor geen meter.
- World of Warcraft heeft momenteel ruim vier miljoen abonnees minder dan in de hoogtijdagen.
- En toch gaat het slecht in de horeca.
- Microsoft heeft gemeld dat je straks de Xbox One niet rechtop moet zetten. Dat zou namelijk kunnen leiden tot krassen op de dvd.
- Dat is echt nieuws van het niveau 'stop geen kat in de magnetron als hij nat is'. Maar ja, Amerikanen zijn sukkels hè.
- Baas Yamauchi van Polyphony Studio's heeft aangegeven dat Gran Turismo 6 bij launch niet helemaal af is en dat de game in de weken erna 'af' gepatched wordt.
- Is dit nu 'het nieuwe uitstellen'?

Power Spy

- Een miljard, dat is genoeg om alle negentien Fyra's van de NS te kopen.
- Waarom je die Italiaanse baggerboemeltjes zou willen, weet de Powerspy niet, maar Rockstar doet wel vaker rare dingen.
- Zoals van het hoofdpersonage in een game een smerige vieze, pukkelbillige trailer trash gast maken.
- En er dan achttien miljoen van verkopen en hem tot stijlicoon bombarderen.
- De oude baas van DICE, Patrick Soderlund, is gepromoveerd tot baas EA Sports.
- Krijgen we nu 32 VS 32 voetbalmatches in FIFA 15?
- Over FIFA gesproken, deel 14 kreeg na een paar dagen al een patch over zich heen om de balans in het spel wat beter te maken.
- Kunnen we dat in het echt ook niet doen met Oranje, Ajax, PSV en Feyenoord?
- PES 2014 is volgens de Powerspy een stuk beter dan vorig jaar en komt daardoor weer behoorlijk in de buurt van FIFA 14.
- Nu de verkoopcijfers nog.
- Een miljard, dat zijn bijna de kosten van alle vliegtickets die de industrie inmiddels aan onze Jan heeft gespendeerd.
- De Powerspy leest weinig andere gamesbladen omdat hij alles al in de PU of op PU.nl leest. Maar soms zijn er buitenlandse artikelen die steek houden.
- Zo schreef een Amerikaanse journalist een heel epistel waarom Mario in hemelsnaam Princes Peach steeds weer redde.
- Dat kutkind liep immers bij het begin van elke game weer weg.
- Of neem Link die steeds maar weer die Zelda moet redden.
- Kan die suffe chick zelf niet een beetje opletten?

OPNIEUWS

COMMENTAAR JAN

twitter.com/janmeijroos

Too Much Indie?

Indie games zijn hot en de successen van deze onafhankelijke ontwikkelaars/studio's zijn alleen maar toe te juichen. Echter, door de aandacht die indies nu krijgen, ligt er ook een gevaar op de loer.

Tijdens de Sony persconferentie op de afgelopen Gamescom leek het bijvoorbeeld bijna alleen maar over indies te gaan en was de term 'overkill' zelfs regelmatig te horen.

Vooropgesteld dat het natuurlijk fantastisch is dat indies in de spotlight komen te staan, is er dus weldegelijk een keerzijde. De support door Sony is noemenswaardig te noemen maar geen garantie voor succes. En door indirect toch onder de vleugels van een grote partij als Sony te komen, bestaat het gevaar dat de vrijgevochten, we-doen-lekker-alles-zelf mentaliteit onder druk komt te staan.

Daarnaast is er ook nog zoiets als tijd. Als ik alleen al kijk naar wat voor fraais er maandelijks in onze rubriek 'Ook Gespeeld' voorbij komt, kun je je afvragen waar gamers naast de traditionele Triple A titels de uren vandaan moeten halen om alles te gaan spelen. Vroeger werden indies min of meer ontdekt door het publiek zelf en/of oplettende journalisten. Door de push van Sony komen indies steeds meer in de spotlight te staan waardoor de overige indies zich eigenlijk wel aan MOETEN sluiten bij grote partijen als datzelfde Sony of Microsoft om nog opgemerkt te kunnen worden.

Uiteindelijk zal kwaliteit altijd boven komen drijven, maar ik denk dat less is more in de indie scene uiteindelijk beter uitpakt.

"Ik ga net zo lang door met Battlefield totdat ik Call of Duty heb verslagen."

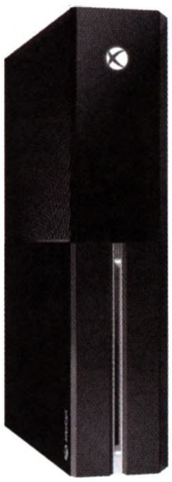


We hopen dat DICE baas Patrick Soderlund oud wordt.

Pas op!

Zet je Xbox One niet verticaal

Volgens Microsoft moet je straks de Xbox One niet verticaal neerzetten, want dan kunnen er krassen op de schijfjes komen.



Ten eerste: voorlopig valt er hier in Nederland qua Xbox One sowieso weinig verticaal te zetten en ten tweede: welke idioot zou zijn Xbox One in hemelsnaam verticaal willen plaatsen. Dan zit ie bijna tegen het plafond aan!

Maar goed, het zal wel voor die sukkels in de VS gedaan zijn. Want als je die types niet overal voor waarschuwt dan procederen ze zo half Redmond bij elkaar.

Needler

Real life Halo gun

We hebben er voor het verschijnen van het nummer alles aan gedaan om deze tekst, en dan met name het bijbehorende plaatje, niet aan Halo-adept Wouter te laten zien.



Want had hij deze real life Needler gezien, dan was hij waarschijnlijk nog meer van het padje geraakt dan hij normaal al is. Hij verkoopt zijn vriendin nog voor deze shit. Nou ja, hij zou er misschien wel een nanoseconde over twijfelen...

GTA V

Buitencategorie in de game-industrie

We hebben inmiddels genoeg geschreven over GTA V. Maar we kunnen niet ontkennen dat de game op vele gebieden buitencategorie is binnen de game-industrie. Een categorie die ze helemaal in hun eentje vullen. Ga maar na.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

- De productiekosten bedragen 266 miljoen dollar. Zestig miljoen meer dan recordhouder Star Wars: The Old Republic.
- Achthonderd miljoen omzet in één dag tijd. Driehonderd miljoen meer dan recordhouder Call of Duty: Black Ops 2.
- GTA V bracht in twee dagen tijd meer geld op dan alle games bij elkaar in de voorgaande twee maanden.
- Veertien procent van de Britse mannen gaf aan zich de dag na release ziek te gaan melden op hun werk.
- In Nederland probeerden gamers vervalste schoolbrieven in omloop te brengen waarin stond dat de leerlingen de dag na de release vrij hadden.

Tja, dan lul je niet meer...



twitter.com/Spainkiller

Waarom ik het succes van GTA V jammer vind

Mensen denken vaak dat ik een GTA-hater ben, mede omdat ik regelmatig enige minachting jegens het moderne sandbox-genre uit. Laat ik één gerucht de wereld uit helpen: ik haat GTA helemaal niet. Ik snap waarom GTA zo groot is als het is, ik snap welke rol de serie speelt in het gamelandschap én ik zie ook op welke gebieden GTA V uitblinkt. Ik heb dan ook geen hekel aan de serie, ik heb een hekel aan iets anders: z'n populariteit.

GTA is misschien wel de belangrijkste game ter wereld op dit moment, en dat vind ik zonde. Niet omdat ik de serie geen succes gun, maar omdat die populariteit - naar mijn mening - niet goed is voor het medium an sich.

GTA V is achterlijk groot, uitgebreid en divers; je kunt bijna alles doen wat je wil in die game. En dat is tof, maar door de gigantische hype rondom die game is de halve wereld het ook om die redenen gaan spelen. Wat er nu dus gebeurt, is dat veel mensen (vooral zij die normaliter niet veel gamen) denken dat dit de definitie is van het beste dat gaming te bieden heeft. Net zoals er mensen zijn die (onterecht) denken dat grote Hollywood-blockbusters met veel special effects het toppunt zijn van het medium film.

Echt, heel veel mensen denken nu oprecht dat de kracht van het medium games schuilt in gigantische open werelden en het zo realistisch mogelijk weergeven van gewelddadige, veel te Amerikaanse fantasieën.

Maar gaming is zoveel meer dan dat. En uiteindelijk prefereer ik games die gericht zijn op één sterk gameplay-concept boven een game die alles tegelijk probeert te doen. Om een lang verhaal kort te maken: GTA V is geweldig, maar het doet me oprecht pijn dat die game als warme broodjes over de toonbank vliegt, terwijl een geweldige, unieke titel als The Wonderful 101 niet eens door hárdcore gamers (h)erkend wordt.

Sony zet klok jaren terug

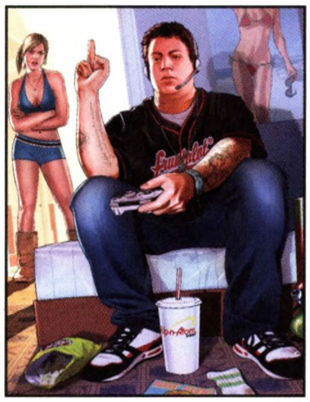
Digitale snelweg is nog niet klaar

Als het aan de publishers ligt, kopen we binnen afzienbare tijd al onze games via de digitale snelweg. Gewoon lappen via Steam, PSN of Xbox Live.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Games digitaal kopen klinkt goed, en zeker als er prijsvoordeel voor de gamers valt te halen, kan het snel ingeburgerd raken. Maar dan moet de digitale snelweg er wel klaar voor zijn. En de launch van GTA V op PSN liet zien dat er nog heel wat gaten in de weg zitten. Downloads liepen vast en de framerate van de gedownloade versie vertoonde vreemde stotteringen die bij de boxed versie ontbraken.

Ik vind dit behoorlijke slechte reclame van Sony. Veel gamers hebben nog steeds angst voor het downloaden van games en dit soort gestuntel voedt die vrees. Terwijl dat ge-eikel met het schenden van het verkoopembargo en de vele leaks nu juist schreeuwen om een digital only release. Sony heeft de klok nu echter effe een paar jaar terug gezet.



Yamauchi overleden

Mr. Nintendo bites the dust!

door: **Samuel**
twitter.com/Spainkiller

Als ik 'Mr. Nintendo' zeg, aan wie denken jullie dan? De meeste van jullie zullen, vermoed ik, aan Shigeru Miyamoto denken, de geestelijk vader van onder andere Mario, Zelda en Pikmin. Een kleinere groep zal wellicht Reggie Fils-Aime of Satoru Iwata noemen; twee mannen die ook zeer belangrijk zijn geweest voor het succes van de legendarische Japanse spellenmaker. Maar eigenlijk is, nee, wás er maar één Mr. Nintendo: Hiroshi Yamauchi.

Ironisch genoeg was Yamauchi zelf totaal geen gamer, maar hij was wel een extreem goede zakenman. Hoe goed?



Nou, goed genoeg om het oude Nintendo, dat vroeger een bedrijf was dat speelkaarten en raar speelgoed maakte, te transformeren tot een revolutionair gamebedrijf. Zonder Yamauchi was de carrière van Shigeru Miyamoto er nooit geweest. Zonder hem was Nintendo nooit de redder van gaming geweest na de grote crash van 1983. Zonder hem zag onze favoriete hobby er nu héél anders (en waarschijnlijk ook minder mooi) uit.

Yamauchi overleed op 19 september jongstleden, op 85-jarige leeftijd, aan de gevolgen van een longontsteking. Hij was een van de rijkste mannen van heel Japan. Voor ons was hij echter Mr. Nintendo.



GTA V dit jaar niet op PS4 en Xbox One

Natuurlijk komt er een versie van GTA V voor de Xbox One en de PS4, alleen niet meer dit jaar, zo voorspelt mijn Glazen Bol.

Rockstar houdt de kaken stijf op elkaar en verwacht (met recht) dat er ook rond Sinterklaas en Kerst nog heel wat current-gen versies van haar kroonjuweel over de toonbank gaan. Sony heeft momenteel een PS3 bundel met GTA V. Nu een next-gen versie uitbrengen is onhandig.

Maar dat ie er komt, staat vast. Mijn Bolletje verwacht begin 2014 een aankondiging en dan heel snel daarna een releasedatum.

Power Spy

- Met de trip naar Genua van deze maand is Jan nu officieel drie keer de wereld rond gevlogen.
- Feitelijk is hij dus nergens heen geweest.
- Het was overigens een van de lekkerste trips van het jaar voor Jan. De pasta's vlogen er in. Met als gevolg drie kilo 'overgewicht' op de terugreis.
- Geen probleem, want met Jan z'n Platinum KLM card mag je ongeveer het hele vliegtuig gratis volladen.
- In het kader van als - je - geen - nieuws - te - melden - hebt - hou - dan - je - bek - dicht de mededeling van Ubisoft in een interview dat de next-gen games er echt stukken beter uit gaan zien dan de current-gen beelden.
- Goh, de Powerspy ging er eigenlijk vanuit dat ze een stuk kutter zouden ogen.
- Wargaming heeft dit jaar tweehonderd miljoen binnen geharkt met hun tankjes.
- Afgaande op de foto's van Jan in de vorige PU, is de helft gespendeerd aan een feest in Wit-Rusland.
- Rockstar staat voor dat bedrag waarschijnlijk niet eens op...
- Een miljard, daar moet de gemiddelde publisher een paar jaar constant tien succesvolle games voor uitgeven.
- Nee, het zijn lekker sociale types bij Rockstar...
- Een miljard, dat levert je zelfs met de huidige rentestand een rente-opbrengst op van ongeveer 65.000 euro...
- ... per dag!
- Jan z'n eerste wapenfeit als hoofdredacteur van Power Unlimited was een gesprek met de directeur van onze uitgeverij.
- Waarmee Jan meteen aantoonde dat het hoofdredacteurschap hem totaal niet heeft veranderd.
- Hij kwam namelijk zoals gebruikelijk dik een half uur te laat op de afspraak.

WATCH



Waar vrijwel alle uitgevers slechts sequels en prequels uitpoepen, is Ubisoft een van de weinige partijen die dit najaar met een nieuwe ip op de proppen komt. Jan speelde een paar uur met Watch_Dogs en weet inmiddels een ding zeker: deze technothriller moet uiterst nauwkeurig in de gaten worden gehouden!

_DOGS



Iedere automobilist kent die frustratie: je bent (te) laat voor je afspraak en dan werken die verdomde stoplichten ook nog eens niet mee. Vloek. Zucht. Grom. En die baklap voor je zit niet op te letten en rijdt langzamer dan je oma in een invalidenkarretje met lekke banden. Gast! Het was oranje! Die hadden we allebéi nog makkelijk kunnen halen!

In Watch_Dogs is die frustratie verleden tijd. Met je hightech telefoon hack je gewoon alle stoplichten die je tegenkomt, en dat gaat net zo makkelijk als het klinkt. Je rijdt in je auto door de straten van Chigaco en tegelijkertijd geeft een indicator weer wat er, al cruisend, allemaal te hacken is. Hetzelfde geldt als je onderdelen te voet doet. Het is een van de vele dingen die Watch_Dogs zo leuk maakt: de omgeving naar je hand zetten. Want altijd groen licht, wie wil dat nu niet? »

Jan HOUDT ALLES IN DE SMIEZEN



Stoeien

Rode stoplichten hacken is leuk, maar het werkt ook andersom natuurlijk. Je kunt groene lichten ook rood 'hacken'. Dat zorgt voor een lekkere verkeerschaos. Handig wanneer je in een wilde achtervolging bent beland, en je aan de politie probeert te ontkomen, of als je snel Van A naar B moet en de weg voor je vrij wil maken. Het is sowieso een leuk tijdverdrijf, ook als je niet op een verhalende missie bent, maar gewoon wat wil stoeien met alle mogelijkheden die Watch_Dogs je te bieden heeft.

> "Wat doe je als je getuige bent van een moord, maar het slachtoffer blijkt de verkrachter van de dochter van de moordenaar?"

weetje • weetje

Het racen in Watch_Dogs is misschien wel het beste dat ik ooit in een sandbox game heb ervaren. Het geeft je, veel meer dan in andere open wereld games, het gevoel daadwerkelijk controle te hebben over de verschillende bolides. Je merkt duidelijk dat Ubisoft met Reflections (de mannen achter Driver) de nodige knowhow in huis gehaald hebben op dit gebied.



Effe een ov-chipkaartlezer hacken, kun je gewoon binnen zitten.

TJEERD OVER WATCH_DOGS



Het is niet ideaal om zo snel na GTA V met een sandbox game te komen (en Ubisoft gaat hier ongetwijfeld last van krijgen) maar het zou zonde zijn als je deze game geen kans zou geven, want Watch_Dogs heeft daarvoor te veel dingen die we moeten koesteren.
Tegen een grimmig decor ga je de strijd aan met machtswellustige opponenten, waarbij je hun eigen wapens tegen ze inzet.
Je mobieltje is misschien wel het krachtigste wapen in een wereld vol bazooka's en machinegeweren, en dat geeft aan dat dit niet zomaar een game is, maar eentje die maatschappijkritische thema's niet schuwt en dat doet met vernuft en inzicht.
Met je mobieltje ben je als het oog van de orkaan; vanuit de luwte kun je chaos om je heen creëren, waarbij één persoon het verschil kan maken in een wereld waarin technologie allesbepalend is. En dat maakt Watch_Dogs zo uniek.
De graphics zijn fantastisch en de stad is levendig en sfeervol, maar juist de (subtiele) invloed die je hebt op al dat leven is zo goed ingebed in de gameplay dat je je een wezenlijk onderdeel van de stad waant, een onderdeel dat ervoor kan zorgen dat de radertjes blokkeren en de boel ontwricht.
Daarnaast is Watch_Dogs het eerste spel dat de companion app een belangrijke rol gaat geven, en wat is er nou leuker dan je vrienden dwars te zitten of hen juist te helpen in hun strijd tegen de kwade genius of de autoriteiten.
Ja, Watch_Dogs ligt me inmiddels na aan het hart; het is een game met eigenzinnige ballen en daar wil ik wel uhhm.. mee spelen. Dus.

Toch is de sfeer van Watch_Dogs niet direct als 'leuk 'en 'chaotisch' te omschrijven. 'Grimmig', 'spannend' en 'uniek' zijn termen die beter bij deze sandbox game passen.
Het mooie van Watch_Dogs is dat het elementen van Deus Ex, Assassin's Creed, Dark Souls en Far Cry huisvest, maar toch een compleet eigen smoel heeft. Een smoel die op het eerste niveau wordt vormgegeven door de antiheld van het spel: Aiden Pearce. Eigenlijk weten we nog maar weinig over de hoofdpersoon van Watch_Dogs. Deze man met z'n baseballcap en zwarte sjaal voor zijn gezicht roept direct vragen op maar het enige wat we weten, is dat er een persoonlijk drama met zijn vrouw en kind heeft plaatsgevonden, dat mensensmokkel een belangrijk thema is en er sprake is van een dubieuze organisatie die alles via een supercomputer in de gaten houdt.

De hel

Duidelijk is wel dat je als speler zelf kunt bepalen hoe jij je als Vigilante opstelt. Daarbij kun je kiezen uit verschillende speelstijlen maar speelt ook moraal een belangrijke rol.
Het zal jullie niet verbazen dat ik aanvankelijk voor een ietwat stealthy gameplay koos; dus toen ik tijdens een van de missies een keycard moest bemachtigen om daarmee een server te hacken, probeerde ik allereerst een sluiproute te vinden...
Klimmend over een muurtje beïnvloed ik mijn omgeving door een automatisch hek op afstand te bedienen. Dat trekt de aandacht van een bewaker die ik vervolgens overmees-



In Watch_Dogs kun je van alles en nog wat hacken. In dit screenshot staan een paar mogelijkheden aangegeven, maar het zijn er natuurlijk veel meer:

- ATM machines (pinautomaten)
- NPC's met telefoons
- Stoplichten
- Hekken
- Deuren
- Elektriciteitkastjes
- Paaltjes waarmee je een weg kunt afsluiten
- Auto-alarmen
- Metro's
- Treinen
- Veiligheidscamera's
- Computers
- Lampen
- Generatoren die huizenblokken van energie voorzien
- Wifi routers of computerkastjes aan de buitenkant van gebouwen



ter en stilletjes uit het zicht van zijn patrouillerende collega's sleep.
Vervolgens kun je heel veel dingen in je omgeving gebruiken om naar je hand te zetten. Als je bepaalde camera's hackt, krijg je een duidelijk overzicht over waar de guards staan, wat voor wapens ze bij zich hebben enzovoort. Je kunt daarna bijvoorbeeld een vorkheftruck hacken om de aandacht van een bewaker te trekken. Hack een lift en creëer een mogelijkheid om naar het dak te gaan. Echter, de eerste keer dat ik op het dak van een van de terminal HQ's klim, word ik toch gespot en breekt de hel los. Een shootout volgt, maar ik kan nog net wat automatische panelen hacken om me achter te verschuilen. Ik switch ondertussen van een pistool met geluiddemper naar een mitrailleur en besluit met scherp terug te schieten. Door Aidens tijdelijke focus te gebruiken, vertraagt de tijd en knal ik de laatste twee vijanden eenvoudig door hun hoofd.

Sneaken

Mmm, dat ging niet helemaal naar wens, ik had eigenlijk ongezien willen blijven. Ik besluit een nieuwe poging te wagen; alleen ga ik nu niet het dak op, maar sneak ik van cover naar cover.
Een bewaker zondert zich af en die schakel ik geruisloos uit. De overige drie (of zijn het er toch vier?) hebben geen flauw benul van wat er zich vrijwel onder hun ogen afspeelt.
Uiteindelijk weet ik de bewaker met de door mij gezochte keycard uit het zicht van zijn collega's te lokken door de vorkheftruck een paar keer op en neer te laten bewegen. De truc werkt en ik ram de dommekracht met mijn zwarte stok tegen de grond.
Keycard in de pocket, hoofdcomputer gehackt en deze wijk in Chicago ligt nu aan mijn voeten... of beter gezegd aan mijn telefoon, want ik kan nu alles en iedereen in de omgeving hacken met mijn mobieltje.
De link met Far Cry 3 is duidelijk. Waren het daar de outposts die je moest bevrijden om controle te krijgen over een steeds groter wordend gebied op de kaart; hier zijn de verschillende terminal HQ's de plekken die je hack-mogelijkheden in werking stellen en je steeds meer controle geven over de stad.


Wat is de ultieme stoplichten-hack? Een rotonde.

weetje • weetje

Ubisoft verwelkomt eind november maar wat graag al die miljoenen gamers die (nog steeds?) GTA V aan het spelen zijn. De boodschap op Ubisoft's Facebook pagina is helder.



weetje • weetje

Watch_Dogs speelt heerlijk. Met de PS4 controller schoof ik vloeiend van cover naar cover, benaderde ik vliegensvlug menu's en plattegronden en ook op het schieten viel weinig aan te merken.

Doden of niet

Over de volgende missie heb ik al eens eerder geschreven, maar toch wil ik 'm nog even aanhalen om de verschillende variaties in gameplay te verduidelijken.
Wanneer je buddy T-bone gesnapt wordt tijdens een kraak, is het aan jou om of de confrontatie guns bla-



Krijgen al die mensen die beweren dat de straling van mobieltjes schadelijk is, toch nog gelijk.

zing aan te gaan, óf de omgeving te gebruiken en op je hack skills te vertrouwen. In dat laatste geval leid je guards af door op afstand fonteinen in werking te stellen, apparaten aan te zetten of een gebouw in het donker te hullen door de stroom te onderbreken.
Mocht het toch tot een confrontatie komen, dan is het aan jou hoe je je uit de situatie redt. Je kunt cops/guards doodschieten of ze, via slow-motion in Focus, trakteren op een welgemikt schot in de knieschijven. De keuze die je maakt, heeft gevolgen voor je reputatiesysteem, maar je verdient sowieso altijd punten. Punten die je weer nodig hebt om Aiden up te levelen en wapens te scoren. Zo ben je (waar je in het begin niet meer dan een telefoon of stoplicht kan hacken) na verloop van tijd in staat complete wijken te verduisteren.

weetje • weetje

Scoor je straks Watch_Dogs voor de PS3 en wil je 'm later toch voor de PS4 hebben, dan gaat je die upgrade je ongeveer tien dollar kosten en krijg je een digitale downloadcode voor je fonkelnieuwe PS4.



Als mijn ranzig dikke schoonmoeder een beveiligde ruimte binnenkomt, gaan de camera's vaak op zwart uit medelijden met de mensen die de video's moeten bekijken.

SINGLE & MULTI INEEN

Over de companion-app heb ik tijdens de Gamescom-special in het vorige nummer al gesproken, maar het 'everything connected'-mantra van deze game gaat wel een stukje verder.
Waar de companion app vooral een grappige minigame is die je na verloop van tijd weer opzij legt, is het gegeven dat iedere NPC in theorie een medespeler kan zijn, een stuk interessanter. Wanneer je de game speelt, en je hebt ervoor gekozen om vrienden toe te laten in jouw game, kan het zo maar zijn dat op een bepaald moment iemand je telefoon probeert te hacken. Je krijgt daar dan een melding van en dan is het de bedoeling hem of haar zo snel mogelijk te spotten.
Lukt dat, en identificeer je de hacker in kwestie, dan is 't voor jou zaak deze persoon uit te schakelen en voor de ander om zo snel mogelijk weg te komen. Dan kan te voet maar ook door auto's, motoren, speedboten enz. te jatten.
Dat levert natuurlijk spectaculaire achtervolgingen op die door de wetenschap dat je een vriend(in) ingame op de hielen zit, zorgen voor een extra stoot adrenaline door je lijf.
Degene die erin slaagt zijn medespeler te hacken, krijgt ervaringspunten en cash. Stopt de ander de hack echter op tijd, dan scoort hij of zij extra punten. Uiteraard kun je deze speloptie ook uitzetten als je helemaal niet zit te wachten op dergelijke onderbrekingen.

Chigago

Natuurlijk kun je ook gewoon door de stad banjeren en stoeien met wat je tegenkomt. Chigaco is behoorlijk groot en de verschillende wijken hebben allemaal hun eigen look en feel. Er zijn armere delen, de uptown parts, downtown, de middenklasse wijken en ga zo maar door. Een auto pakken en gewoon een half uur lang cruisen, is de beste manier om de enorme stad in al zijn diversiteit te leren kennen.
Tijdens het free roamen zul je op talloze random events stuiten. Door mensen hun telefoon te hacken, kom je meer te weten





Aiden gebruikt het hacken soms ook puur om geintjes uit te halen en daar dan zelf hard om te lachen. Het leverde hem de bijnaam Youp van 't Hack op.



"Je mobieltje is misschien wel het krachtigste wapen in een wereld vol bazooka's en machinegeweren."

over hun karakter en persoonlijkheid. Als het duistere types zijn, heb je wellicht minder wroeging om hun pincode te stelen en daarna naar een flappentap te stappen, dan wanneer je beoogde slachtoffer een bijstandsmoeder is.

Je kunt ook spotten hoe groot de kans is dat een onschuldige burger slachtoffer wordt van een misdaad. Sterker, je kunt dit voorkomen en zo langzaam uitgroeien tot held van de stad. Laat je je echter volledig gaan, beuk je met je auto over alles en iedereen heen, en zwaai je voortdurend met je gun, dan zullen mensen eerder geneigd zijn de cops te bellen en stijgt je 'wanted ranking'. Dan word je meer een bad Aiden, terwijl je ook de good Aiden kunt uithangen.

Bovendien schotelt Ubisoft je meer dan eens een grijs gebied voor. Want wat doe je als je getuige bent van een moord, maar het slachtoffer blijkt de verkrachter van de dochter van de moordenaar? Bemoei je je nergens mee en loop je weg? Probeer je de man te helpen om te ontkomen aan de politie? Of roep je de man een halt toe omdat hij eigen rechter heeft gespeeld? Dergelijke keuzes stoeien met je hersenpan.

Daarbij is er nog een tweede laag. Aiden strijdt tegen het grote bedrijf dat alles en iedereen controleert middels een techniek waarmee alle info van de gewone man op straat komt te liggen. Door zelf alles en iedereen te hacken, gaat Aiden wellicht nog veel verder dan het Grote Boze Bedrijf waar hij tegen ageert. Maar het doel heiligt alle middelen, of toch niet?

weetje • weetje

De current-gen versies huisvesten alle content die de next-gens ook hebben, alleen zullen er minder NPC's aanwezig zijn. Zaken als windsimulatie, watersimulatie en belichting zullen ook wat minder details kennen, maar voor de rest belooft Ubisoft dat je weinig hoeft te missen.

weetje • weetje

De companion app voor Watch_Dogs, Ctos Mobile, is gratis en kun je ook installeren als je de game helemaal niet in je bezit hebt. Toch aardig van de knakkers van Ubisoft.

Ontspanning

Gelukkig kent Watch_Dogs ook minder zware kost. Zo kun je bijvoorbeeld een kledingzaak binnen lopen, de stereo hacken en een ander muziekje opzetten. Of je downloadt een AR-game op Aidens telefoon om vervolgens een game te spelen, waardoor het lijkt alsof de straten van Chicago belaagd worden door aliens. Of je kunt voor de gein telefoongesprekken afluisteren, ook al levert dat niet altijd een hint op voor een missie.

Webcams van laptops kun je hacken om in huizen van mensen te kijken. De ene keer kom je erachter dat de mannelijke bewoner in kwestie een fetisj heeft voor paspoppen, de andere keer ontdek je een gezin in financiële nood dat net een baby'tje heeft gekregen.

Zo blijft het spel je steeds weer verrassen. Ernst en ontspanning gaan hand in hand in Watch_Dogs, en ik kan niet wachten tot ik eind november Chicago compleet overhoop kan hacken! ✪



VERWACHTING ***JAN:***

Met Watch_Dogs lijkt Ubisoft haar zoveelste kraker van dit jaar af te leveren. Hopelijk weten de makers ook het verhaal genoeg body te geven, dan staat niets eremetaal meer in de weg.

- \+ Chicago is zeer fraai nagemaakt.
- \+ Hacken deluxe.
- \+ Autorijden voelt goed.
- \- Wordt het verhaal 'zwaar' genoeg en kan het personage Aiden dat wel dragen?

BASICS

SANDBOX GAME
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT REFLECTIONS
22 NOVEMBER 2013



CALL OF DUTY
GHOSTS
NACHTOPENING
4 NOVEMBER @ 24u00
www.gamemania.eu/codghosts
Alleen tijdens de nachtopening:
GRATIS exclusieve
Call of Duty Ghosts
THUMB GRIPS (PS3 en X360)
op=op
CALL OF DUTY GHOSTS
VERWACHT 05/11
CALL OF DUTY GHOSTS
18
ACTIVISION
actie loopt tot en met 04/11
Po+ PRE-ORDER NOW
INRUILACTIE
€ 29 per stuk
BIJ INLEVERING VAN 3 GAMES
Pre-order nu en ontvang GRATIS deze voordelen!*
GAME MANIA EXCLUSIVE
"Classic Ghost" Multiplayer Character
(PS3/PS4/X360/XONE/PC)
+ dubbelzijdige A1 poster
check de inruilvoorwaarden op
www.gamemania.eu/inruilactie
GAME MANIA®
De speciaalzaak in games
*zolang de voorraad strekt

KULUM



Florian

Twitter.com/FlorianHoutkamp

Op reis naar:
Milaan en Kaapverdië

Speelt:
GTA V, Rayman: Legends, Diablo III en Final Fantasy XIV: A Realm Reborn





Op deze pagina krijgt elke maand een andere PU-redacteur de vrijheid om te schrijven over alles wat hem in het dagelijks leven bezighoudt. Deze maand is het de beurt aan Florian, die ons bijpraat over z'n liefde voor auto's, Maine Coons en... uuuh... Duitsland?

DUITSLAND DAN MAAR

Duitsland laat mijn hart niet bepaald sneller kloppen. De taal klinkt in mijn oren als nagels op een schoolbord en ook heb ik in mijn leven net effe iets te vaak met lamme Duitsers in een all-inclusive resort gezeten om het leuke lui te vinden.

Toch ben ik een beetje jaloers op die gasten, aangezien de Xbox One daar wel gewoon op 22 november uitkomt. Tja, als mensen genieten van iets waar ik ook op zit te wachten, kan ik daar heel naar van worden. De oplossing is natuurlijk effe zelf naar Duitsland scheuren eind november! Daar zitten wat haken en ogen aan, zoals je in de uitgebreide Xbox One import Feature op PU.nl kunt lezen, (**www.pu.nl/artikelen/feature/xbox-one-importeren-hoe-werkt-het/**) maar ik ga ervoor.

Nou maar hopen dat games als Ryse: Son of Rome en Dead Rising 3 niet gecensureerd zijn in Duitsland, anders moet ik ze uit de UK gaan halen. Ach, het houdt je lekker bezig!

FORZA 5

Games zijn fantastisch, maar auto's zijn ook geweldige apparaten. De liefde voor vette auto's heb ik al van jongs af aan, en ondanks dat de Nissan GT-R nog altijd mijn droomauto is, vermaak ik me ook prima met m'n recent aangeschafte Renault Clio RS 182. Er rijden er maar 45 van in Nederland en ik ben erg trots op m'n zenuwachtige raketje op wielen.



Racegames zijn dan ook favoriet bij mij, en in dat kader kan ik niet vaak genoeg zeggen dat Forza 5 de ultieme geilheid is voor petrol heads. Voor mij zonder twijfel de hoofdreden dat ik de Xbox One uit Duitsland ga halen. Kan ik meteen weer effe lekker het gaspedaal indrukken.

DRINKT MOMENTEEL



EFFE GEEN FRISDRANK

Iedereen die me kent, weet dat ik dol ben op frisdrank en dan vooral Red Bull, maar ik ben de laatste paar weken sterk aan het minderen. Ik dronk per dag makkelijk een paar Red Bull en 2 liter Cola weg, en aangezien ik een hekel heb aan bewegen en helemáál aan sporten, werd ik daar niet bepaald slanker van. Door m'n frisdrankgebruik te matigen, ben ik in krap twee maanden zeven kilo kwijtgeraakt. Zeven kilo, terwijl ik gewoon op m'n luie reet ben blijven zitten!



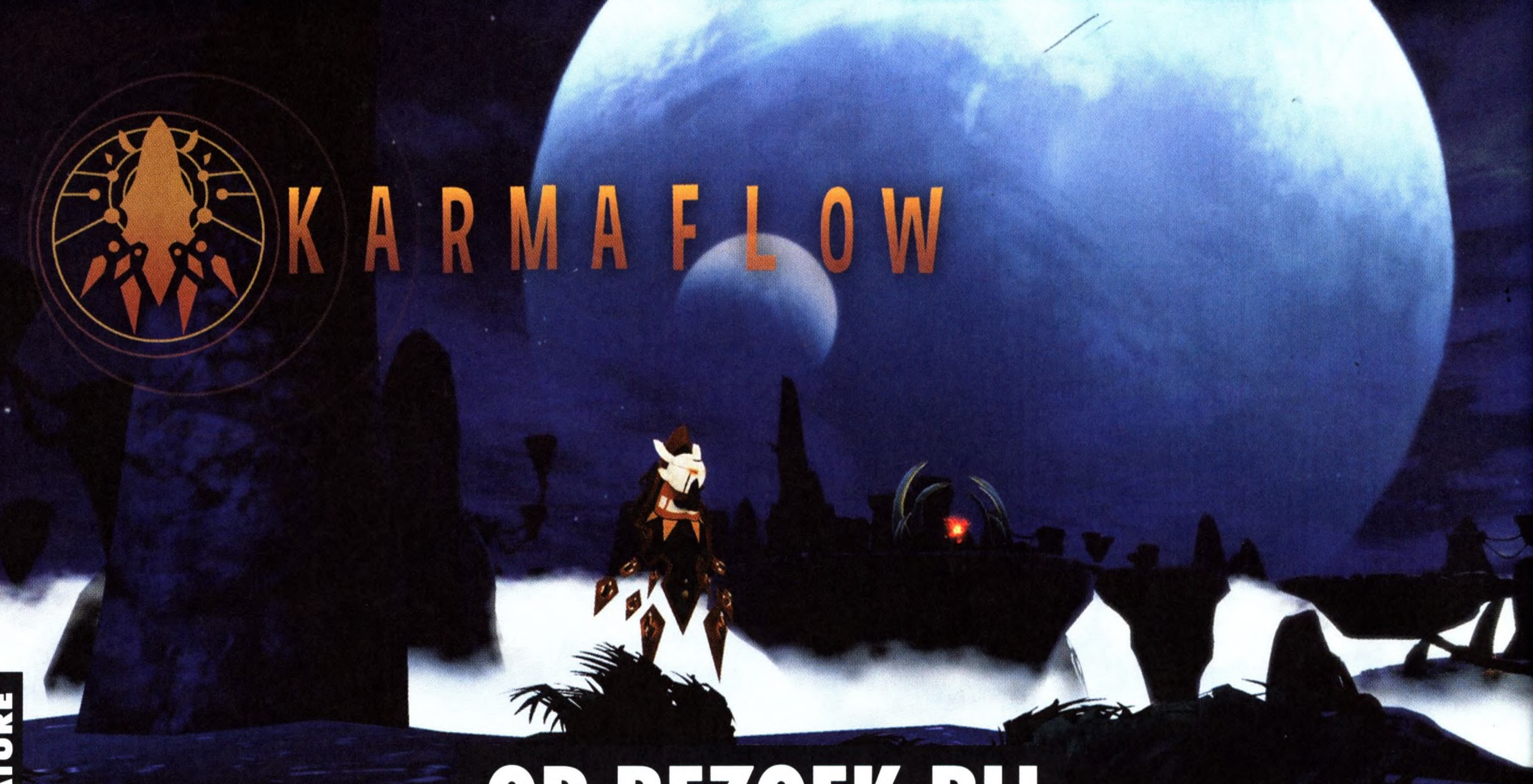
MAINE COONS

Net als verschillende andere PU redacteuren heb ik thuis meerdere katten rondlopen. Ik heb een 'vuilnisbakkenpoes' van dertien jaar oud genaamd Chica, en een jaar geleden kwam daar Ratchet bij, een grijze Maine Coon kitten.

Maine Coons zijn de grootste raskatten die er bestaan en ze kunnen uitgroeien tot vriendelijke Lynx-achtige beesten, inclusief pluimpjes op hun oren. Ratchet is een schat van een beest, maar Chica moet duidelijk niks van haar hebben. Toen Ratchet na een paar maandjes al groter was dan Chica was het helemaal oorlog in huis, maar de oplossing kwam in de vorm van... nog een Maine Coon!

Dik een half jaar geleden nam ik een rode Maine Coon kitten mee naar huis met de naam Fuzzy Fuzzball (kenners van Ratchet & Clank weten waar die naam vandaan komt). Inmiddels hebben de twee nieuwkomers elkaar helemaal gevonden en zijn ze zo druk met elkaar dat ze Chica met rust laten. Er is weer zen in het huis!





OP BEZOEK BIJ

SPELONTWIKKELAAR TEAM KARMAFLOW

Jurjen bezocht Ivo van Dijk, die samen met andere vierdejaars-studenten van de HKU werkt aan Karmaflow. Een behoorlijk ambitieus project, namelijk: de eerste rockopera-videogame ooit!

Mijn bezoek vindt plaats op de tweede dag dat het studententeam Karmaflow bij elkaar zit. In 'hun' lokaal van HKU's gameopleiding in Hilversum, word ik voorgesteld aan zo'n vijftien studenten, waarvan sommige al stage hebben gelopen bij grote Nederlandse ontwikkelaars als Triumph en Guerrilla. Het komende jaar zal de groep hier elke schooldag samenkomen om aan de rockopera-game Karmaflow te werken. Er wordt veel gekletst en hier en daar nog wat met stoelen en tafels geschoven.

Maaike Ross, een meid met kort blond haar tekent in 2D de wezens die de wereld van Karmaflow moeten gaan bevolken. Ze lijkt zich niet te storen aan collega's die luidruchtig over leveldesigns en spelelementen discussiëren, of gewoon ergens tussen de rijen tafels staan te kletsen.

Er hangt een zinderende, verwachtingsvolle spanning in de lucht.

Batterij

"Langzaam maar zeker dringt het besef tot me door dat we in een sneltrein zijn gestapt die niet meer om kan draaien", zegt Ivo van Dijk, de bedenker, creative director en componist van Karmaflow, als we een rustig plekje hebben gevonden.

"We hebben de hele zomervakantie al aan Karmaflow

DE FINANCIERING

Ondanks het feit dat Karmaflow grotendeels door studenten en onder schooltijd wordt gemaakt, kost het natuurlijk best wel iets, zo'n rockopera-game maken.

Voor het huren van studio en zangers heeft Ivo bijvoorbeeld zo'n 13.000 euro nodig. Technici: 5.000 euro. Het inhuren van het Metropole Orkest kost 20.000 euro. Geld dat Team Karmaflow via een Indiegogo-campagne wilde binnenhalen, maar dat is niet helemaal gelukt. Van de beoogde 50.000 euro werd 'slechts' 30.883 euro binnengehaald.

Gelukkig gaat het project wel gewoon door. "We hebben een beetje moeten korten op de bezetting van het orkest", zegt Ivo. "Maar dat zal nog steeds wel uit een mannetje of dertig bestaan."



Maaike Ross tekent in 2D de wezens die de wereld van Karmaflow moeten gaan bevolken. *(foto: Joris van de Kerkhof)*



Links Jurjen, rechts Ivo. Oftewel: links Gilette, rechts Andrélon. *(foto: Joris van de Kerkhof)*



DE STEMMEN

PU-lezers die niet vies zijn van een stevige bak theatrale metal, zal het deugd doen om te horen dat zangers en zangeressen als Dani Filth (Cradle of Filth – zie screen), Marc Hudson (Dragonforce), Simone Simons (Epica – zie screen), Mariangela Demurtas (Tristania) en meer grootheden uit de metalwereld elk één van de vijftien personages in het spel een zangstem gaan geven.

Veel meer info en zelfs wat spelbeelden vind je op www.karmaflowgame.com, waar je het spel ook tegen een scherpe prijs kunt pre-orderen.

gewerkt, maar dat ging veelal via Skype, telefoon en e-mail. Je merkt direct dat je veel sneller kunt werken en schakelen als je met z'n allen in dezelfde ruimte zit. Er is meteen een heel goede werksfeer. Ik heb de afgelopen weken wel wat te maken gehad met overspannenheid, maar dit gééft me alleen maar energie. Dit is mijn batterij, dit doet me goed."

Ivo kan niet wachten tot Karmaflow eind 2014 is voltooid. "Al heb ik geen idee hoe het daarna weer zal zijn." Lachend: "Ik zal wel weer in zo'n zwart gat vallen."

Xystus

Ook al is dit Ivo's eerste game, het is wel de tweede keer dat hij aan een dergelijk groot project werkt. Met zijn band Xystus, een tachtig ledentellend orkest en vele artiesten voerde hij in 2008 meerdere keren de door hem geschreven rockopera Equilibro op.

Inmiddels bestaat zijn band niet meer. "We hadden op een gegeven moment heel veel gedoe met labels, denk aan gebroken beloftes, slechte promotie en verloren geld, allerlei irritaties rondom de band."

Na het uiteenvallen van Xystus begon Ivo met zijn studie aan de HKU. "Mijn passie heeft naast muziek altijd bij games gelegen. Dus ik dacht, ik wil iets met gamemuziek gaan doen. Maar ik wilde ook nog steeds iets met een rockopera. Die twee gedachten hebben uiteindelijk tot Karmaflow geleid."

Zelda en Journey

"Met Karmaflow mikken we op een experience", zegt Ivo. "We willen mensen een ervaring geven die ze nog niet echt kennen binnen games, namelijk de combinatie van een rockopera en een videogame."

Dat Ivo, net als veel van zijn teamleden, fan is van Zelda zul je volgens hem zeker in het spel terugzien. "Je krijgt bijvoorbeeld een hookshot-achtige ability, en die moet je dan gebruiken om een wereld uit te spelen." Maar ook de PS3-game Journey is een belangrijke inspiratiebron geweest. "Toen ik een jaar geleden begon te vertellen over mijn plannen voor Karmaflow, hebben we Journey met vier man doorgespeeld. Dat was zo geweldig. Toen het spel afgelopen was, voelde ik me helemaal leeg. Alsof je afscheid neemt van iemand die je heel erg bent gaan koesteren."

Interactieve muziek

Volgens Ivo moeten de handelingen van de speler de interactieve muziek gaan beïnvloeden. "Als de speler bijvoorbeeld iets met Karma activeert, dan verandert de structuur van de muziek, of komen er lagen bij. We willen heel veel van dat soort dingen in het spel stoppen."

Spelend met het personage genaamd Karma Keeper ontmoet je in elk van de vijf werelden een Guardian en een tegenpool ervan. Elk van die personages krijgt de stem van een bekende of minder bekende rock/metalzanger(es).

"We zitten nu op zo'n 15 personages, en voor de meeste hebben we al een passende stem gevonden. In totaal werken er al 24 mensen aan Karmaflow mee. Eigenlijk 52, als je de mensen van het Metropole Orkest erbij telt."

Balans

Ivo wil het spel zo maken, dat beslissingen van de speler ook werkelijk relevant zijn. "Het moet niet alleen maar eye- en ear-candy zijn, we willen dat mensen ook een beetje gaan nadenken over wat ze aan het doen zijn. In elke wereld draait het om de vraag, wat is goed en wat is slecht? Als twee mensen ruzie hebben, kan ik meestal voor beide kanten van het verhaal wel iets voelen. Ik probeer niet te snel te oordelen."

"In Karmaflow zitten ook geen goede of slechte characters. En er zijn geen fighting mechanics; je gaat alleen verkennen, puzzelen, platformen en keuzes maken. Help ik de een, of juist de ander? Het gaat uiteindelijk om evenwicht, balans, wat ook al het thema was van rockopera Equilibro."

Persoonlijk

Na wat langer praten en doorvragen over het thema balans vertelt Ivo over een nogal destructieve relatie uit zijn verleden. Een relatie waarin hij zichzelf wegcijferde en de balans was kwijtgeraakt. "Na het verbreken van die relatie, kostte het me heel veel moeite om het evenwicht weer te herstellen, om weer terug te komen bij wie ik zelf was. Maar waarschijnlijk is dit allemaal veel te persoonlijk voor je verhaal, laat het gerust weg."

Ik vraag Ivo wat hij de komende weken gaat doen. "Het zijn nu even hectische dagen, maar ik wil eigenlijk twee, drie weken de sfeer opsnuiven en de artistieke leiding op me nemen en waar nodig bijspringen. Daarna begint voor mij het echte werk. Dan ga ik componeren. Daar kijk ik naar uit, alleen maar als creatieveling hiermee bezig zijn." ✖



Het was er zo gezellig dat Jurjen bijna zin kreeg weer naar school te gaan. Bijna, hè. *(foto: Joris van de Kerkhof)*



AAN HET SPIT

DEZE MAAND
ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT:
De Xbox One en PS4 launch line-ups

Onlangs betitelde Reggie Fils-Aime, de doorgaans toch aimabele Nintendo-CEO, de launch line-ups voor PlayStation 4 en Xbox One als 'meh'. Hmmm, hoe zou hij de Wii U-releases dan wel niet noemen? Toch heeft Fils-Aime een punt; aan de hand van vijf stellingen, rijgt Graddus Microsoft en Sony aan het spit!

Stelling:
'De day one line-ups voor de PS3 en Xbox 360 waren beter.'

NOU, NOU, NOU... DAAR ZIJN WE HET TOCH NIET HELEMAAL MEE EENS. DE LINE-UP VAN DE 360 WAS NAMELIJK OOK NIET BEST. EEEHM, OH SHIT, DAT SPREEKT NIET ECHT IN ONS VOORDEEL, HÉ?

HAHAHA INDERDAAD, STELLETJE DOMME YANKS. BIJ ONS IS HET JUIST OMGEKEERD. WANT GOD, WAT WAS DE PS3-LAUNCH MET SLECHTS RESISTANCE EN MOTORSTORM ALS KILLER-EXCLUSIVES MAGERTJES. EEN SHOOTERTJE EN EEN RACEGAMEPIE...

EN WAT ZIJN KILLZONE: SHADOW FALL EN DRIVECLUB DAN?

geluid van knakkende knokkels

VERGEET KNACK NIET!

Stelling:
'Je mist niks als je tot 2014 wacht met een nieuwe console.'

ONEENS! GAMES ALS BATTLEFIELD 4, FIFA 14 EN WATCH_DOGS WIL JE NÚ AL IN VOLLE GLORIE SPELEN!

PFFF, NET ALSOF DAT VOOR JULLIE NIET GELDT.

AH, JE BEDOELT DAT JE HET BEST EEN DIKKE GAME-PC KUNT KOPEN?

DE XBOX ONE KOMT OFFICIEEL PAS IN 2014 NAAR NEDERLAND. WIJ ZIJN HET DUS STIEKEM WEL MET DEZE STELLING EENS...

Stelling:
'De PC veegt de vloer aan met de next-gen consolegraphics.'

DEAD RISING 3 EN FORZA 5 GEZIEN? MINSTENS ZO MOOI ALS OP PC!

HOE WEET JE DAT NOU, VRIEND? DIE SPELLETJES KOMEN ALLEEN UIT OP DIE ZWARTE DOOS VAN JULLIE. OVERIGENS VIND IK 'DE VLOER AANVEGEN' WEL ERG CRU GESTELD. SURE, ZE ZIJN IETSIEPIETSIE BETER, MAARRUUH, WEET JE WEL WAT ZO'N ÜBER-PC KOST? BIJNA NET ZOVEEL ALS EEN XBONE!

BIJ ONS KUN JE JE GAMENDE VRIENDINNETJES BESPIONEREN!!!

Stelling:
'Sony en Microsoft zijn laf en spelen op safe.'

BULL. WIJ HEBBEN NIET VOOR NIETS DE INDIE-SCENE OMARMD. WATTE? ZIJN INDIES MOMENTEEL ZÓ HOT DAT DAT JUIST 'OP SAFE SPELEN' IS? UUUHM, MAG IK NOG ÉÉN KEER DE KNACK-KAART UITSPELEN?

DEZE STELLING IS EEN BELEDIGING! WIJ STAKEN JUIST ONZE NEK UIT MET ALLERLEI REVOLUTIONAIRE, NIEUWE SHIT. DAT DE GAMER DAAR NOG NIET KLAAR VOOR BLEEK EN WE NU MINDER POPULAIR ZIJN DANNEH... WIJZELF OP EEN INDIE-CONFERENTIE, DAAR KUNNEN WE OOK NIKS AAN DOEN.

ALSOF DIE 'VERNIEUWINGEN' VAN JULLIE NIET ALLEMAAL OM GELD DRAAIEN...

KIJK MAAR UIT, JOCHIE. STRAKS SLUITEN WE EEN TIMED-EXCLUSIVE DEAL MET DIE HELE FOKKING INDIE-SCENE!

Stelling:
'Nintendo heeft aankomende periode de beste line-up.'

DAT MAG OOK WEL! HOE LANG LIGT DIE WEE YOU AL NIET IN DE WINKELS?

SSSSST, BRENG ZE NOU NIET NÓG MEER OP HET IDEE DAT ONZE SYSTEMEN BIJ LAUNCH IN FEITE NIETS MEER DAN MIDDELMATIGE PC'S ZONDER NOEMENSWAARDIGE LINE-UP ZIJN, EN DAT JE DUS NET ZO GOED TOT 2014 KUNT WACHTEN OM ZE IN HUIS TE HALEN. IK WEET WAT BETERS: LATEN WE GAAN ETEN, IK HEB NAMELIJK TYFUSHONGER GEKREGEN VAN AL DAT GEDISCUSSIEER.

PRIMA PLAN! KNÄCKEBROODJE MET KNACKWORST DOEN?



THE MIGHTY QUEST FOR EPIC LOOT



Een gratis game met heel groot het woord Loot in de titel? En niet zo maar Loot, nee, Epic Loot! Neem daarbij het artwork met heel prominent gouden dukaten erop afgebeeld, en je begrijpt dat Jan direct was verkocht.

Prijs €0,00



Hoewel de titel van de game al hint naar eremetaal in de vorm van een Gold Award, is het niet alles goud wat er blinkt in deze game, maar laat ik bij de basis beginnen.

The Mighty Quest For Epic Loot is een combinatie van verschillende genres. Enerzijds dien je jouw kasteel te verdedigen tegen indringers middels het plaatsen van monsters en boobytraps, anderzijds ga je zelf op strooptocht in kastelen van andere spelers en door de game gegenereerde kastelen. Dat laatste is eigenlijk het leukste en sterkste onderdeel van de game, aangezien de vier Heroes waarmee je op stap gaat - ridder Sir Painhammer, de opstandige prinses The Runaway, boogschutter Blackeye Bogert en wizard The Earl of Evilosity - allemaal hun charmes hebben.

Al vechtend, plunderend, verdedigend en kerker-inrichtend verdien je Goud en Life Force waarmee je van alles en nog wat kan upgraden.

> **weetje • weetje**
> *Het is op het moment van schrijven, nog een beetje onduidelijk wanneer de game uit bèta gaat en officieel 'uit' zal zijn, maar als je dit leest, kan het niet heel lang meer duren.*

Geduld of flappen tappen?

Natuurlijk kun je met echt geld ingame cash kopen als het je allemaal wat te langzaam gaat. Het is aan jou te bepalen hoeveel geduld je kunt opbrengen voordat je je flappen trekt. Ikzelf vond dat het soms te lang duurde voordat ik een upgrade kon toepassen. Een flinke stapel Gold heb je zo bij elkaar, maar Life Force is schaarser. Toch moet je dat inzetten om bijvoorbeeld storage voor datzelfde goud aan te maken. Kamers, opslag, defensieve upgrades, shops, mijnen... alles kost resource en tijd. Tijd die je dus een stuk kan inkorten door met echt geld de downtime te verkorten.

> **"De bekende cyclopen en skeletten worden aangevuld met strijdlustige kippen."**

Tegenover deze aanslag op je geduld, wat ook bij spellen als FarmVille of The Smurfs Village steeds weer de kop opsteekt, staat de humoristische uitwerking van de monsters. De bekende cyclopen en skeletten worden aangevuld met strijdlustige kippen, bijgestaan door hamsters die woest ronddraaien in plettende rad-constructies. En vechtende kippen zijn natuurlijk per definitie plus 10!



Geen kippenstront

De potentie van The Mighty Quest For Epic Loot is onomstotelijk aanwezig. De cartooneske vormgeving van de monsters, de komische vallen die je kunt plaatsen en de algehele sfeer van de game spreken mij enorm aan. Tegelijkertijd zou ik graag nog wat meer customization zien en zijn de wachttijden voor het upgraden op termijn tenenkrommend.

Ubisoft heeft de oren echter niet vol met kippenstront zitten, want ze luisteren naar de achterban. Zo was het tot voor kort nog mogelijk om machinery upgrades te kopen, maar daar werd het spel duidelijk een gevalletje 'Pay To Win' van. Dat zagen de ontwikkelaars na klachten van gamers gelukkig ook in, en ze verwijderden dit. Hopelijk nemen de makers ook andere suggesties in hun achterhoofd mee, want dan kan deze free-to-play game daadwerkelijk Mighty en Epic worden.





VERWACHTING JAN:
Ik heb heerlijk geplunderd, geknokt en verdedigd maar hoop wel dat Ubisoft in de tussentijd de laatste knelpunten gladstrijkt. Doen ze dat en blijven ze rekening houden met de achterban, dan kon dit wel eens een verslavende game worden.

- \+ Komisch.
- \+ Zelf je dungeons inrichten.
- \+ Veel upgrades...
- \- ... waar je lang op moet wachten

BASICS
PC
TOWER DEFENCE GAME
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
NOVEMBER 2013

DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE





De nieuwe game van de Metroid Prime-scheppers is *tromgeroffel*... een nieuwe Donkey Kong Country! Beetje suf, inderdaad. Toch heeft Jurjen zich prima vermaakt met de vier levels van de demoversie. Maar voordat hij daarover zijn zegje doet, laat hij graag eerst wat andere mensen aan het woord.



KELBAUGH

Hallo, ik ben Michael Kelbaugh van Retro. Je weet wel, die studio van de meesterlijke Metroid Prime-serie.

Tijdens de afgelopen E3 mochten we eindelijk verklappen waar we de afgelopen jaren in het geheim aan hebben gewerkt. Nee, dat was geen epische nieuwe sci-fi-franchise of een 3D-remake van Super Metroid. Het was een nieuwe Donkey Kong Country! Wat kijk je nou gek? Dat is inderdaad een oude 2D-platformer, ja. Is er iets mis met 2D-platformers? Ze verkopen weer goed hoor, tegenwoordig.

En let op: we hebben dit keer secties met een roterende camera! Waarin de camera bijvoorbeeld om je mijnwagentje heen draait, of waarin je de apen van ton naar ton steeds verder in de diepte knalt. Zo 3D is Donkey Kong sinds 2008 niet meer geweest! En ook nog eens in HD, hè. Je kunt de haartjes in zijn vacht tellen!

weetje • weetje

De soundtrack wordt verzorgd door game-muziekcomponist David Wise, die ook de meesterlijke tunes voor de eerste Donkey Kong Country en Diddy Kong Racing schreef.



MIYAMOTO

Hallo, ik Shigeru Miyamoto van Nintendo. En ik wil geen fuck met deze Tropical Freeze te maken hebben.

Wat kijk je nu gek? Ja, ik ben inderdaad de geestelijk vader van Donkey Kong, en ik heb inderdaad aan de vorige Donkey Kong Country Returns meegewerkt. Dat je tegen bloemen en molentjes kon blazen om geheime voorwerpen te vinden, was mijn idee. Maar weet je wat die eigenwijze Tanabe nou gedaan heeft? Hij heeft mijn blaas-idee uit het spel gehaald en door zijn pluk-idee vervangen! Is plukken beter dan blazen? Klinkt snarenplukken beter dan toeterblazen? Verdient een bessenplukker meer dan een glasblazer? Dacht het niet, enough said.

En dan die vijanden: Viking-pinguïns? Viking-walrussen? Serieus, Tanabe?





TANABE

Hoi, ik ben Kensuke Tanabe. Ik zit al ruim 27 jaar bij Nintendo, en werkte daar onder andere aan Super Mario Bros. 2 en Donkey Kong Country 2. Invloeden uit die games zie je terug in Tropical Freeze.

Uit SMB2 heb ik bijvoorbeeld het idee overgenomen dat je voorwerpen uit de grond kunt plukken. Uit DKC2 heb ik Dixie en de reis langs verschillende eilanden overgenomen. Wat kijk je nou gek? Niet genoeg vernieuwing? Nou... je kunt dit keer zwemmen, wat dacht je daarvan! Ja, okay, dat zat ook al in de oude DKC-spellen; maar dat leek meer op het besturen van een dode aap. Dit keer kun je heel vloeiend met je aap in het water duiken, zwemmen met een fraai geanimeerde schoolslag - waarbij je de weerstand van het water bijna kunt vóelen - en zelfs met schroefbewegingen zwemmende vijanden aanvallen! Word je al nat?

weetje • weetje

Naast Donkey's speelbare maatjes Diddy en Dixie, zal nog een derde buddy-personage worden toegevoegd. Ik gok op de lompe Kiddy Kong uit DKC3.



TIERSMA

Hoi, ik ben Jurjen Tiersma, al twaalf jaar Nintendo-hoer bij de PU. Als je een vernieuwende 2D-platformer wil spelen, moet je Rayman Legends in huis halen. Deze Tropical Freeze is meer geschikt voor mensen die houden van Het Oude en Het Vertrouwde. En ook voor liefhebbers van Leuke, Prettig Pittige, Weinig Pretentieuze Platformspellen Die Goed In Elkaar Steken. Liefhebbers zoals ik.

Het meeste plezier beleefde ik voorlopig aan de secties met de roterende camera waar Kelbaugh het over had. Die hebben een hoge wauw-factor, en passen goed bij de doldwaze, dynamische aard van de DKC-spellen. Tanabe heeft trouwens gelijk: het zwemmen is nu een stuk leuker dan in eerdere delen, lekker Ecco the Dolphin-achtig vlot en soepel.

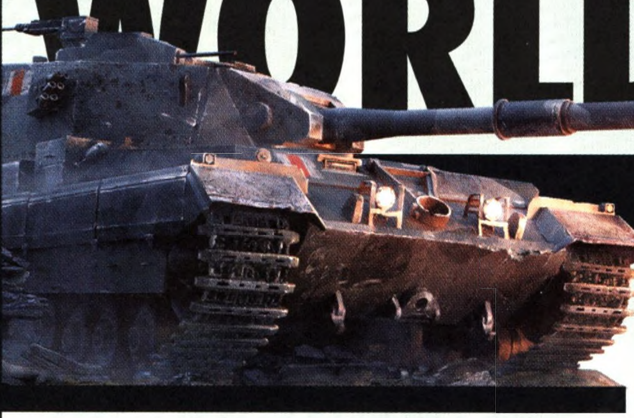
Wat Miyamoto's commentaar betreft: viking-pinguïns zijn juist cool, in elk geval beter dan die Tiki-toestanden uit de vorige DKC. En plukken is ECHT WEL beter dan blazen. ★

BASICS
PLATFORMER
RETRO STUDIOS / NINTENDO
Q1 2014



Vanwege de vorst droegen de palmbomen geen vruchten meer. Men sprak over ernstige kokosnood.

WORLD OF TANKS



XBOX 360 EDITION

Als zevenjarige snotneus werd Graddus betoverd door een tankmuseum in Frankrijk. Oorlogje spelen, miniatuurtanks sparen; een carrière als geschiedkundige of generaal leek onvermijdelijk. Het werd echter gamejournalist, en met World of Tanks komt zijn passie van toen naar zijn favo console van nu!





Een tijdje terug checkte ik World of Tanks op PC. Dat beviel me best. Dus toen ik afgelopen E3 hoorde dat Wargamings hit naar de Xbox 360 zou komen, schoot mijn loop spontaan in de houding. Of kwam dat toch door die lekker sletterige boothbabes op de stand van de Wit-Russische ontwikkelaar?

Abramsen en Tigertjes

Hoe dan ook verschijnt World of Tanks redelijk laat in de levenscyclus van de good old

> **weetje • weetje**
>
> *De PC-versie van World of Tanks is inmiddels meer dan zestig miljoen maal gedownload. Ter vergelijking: dat zijn ruim vijf keer zoveel accounts als World of Warcraft op z'n hoogtepunt! Het gaat Wargaming dus voor de wind, getuige ook hun decadente perstrips en (E3)-feestjes...*

360. Maar zoals oorlogsexperts je kunnen vertellen: ook een verlate bom legt veel mensen om (Zucht, gaan we nu ook al zelf spreekwoorden bedenken? – Ed).

Was ik alleen effe straal vergeten dat je Xbox Live Goldmember moet zijn om de game überhaupt te kunnen spelen. Dit is dan wel een free-to-player; zonder betaald lidmaatschap kom je op Microsofts console nergens. Gelukkig zijn die dingen tegenwoordig simpel verkrijgbaar via internet. Een paar euro lichter en een paar minuten later ben ik er helemaal klaar voor. Rol maar door met die Abramsen en Tigertjes!

KlaBAFFER, een voltreffer!

World of Tanks: Xbox 360 Edition werkt in principe hetzelfde als de PC-versie. Ergo, een gigantische garage met voertuigen, legio upgrademogelijkheden en ruimte voor strategische planning. Kies een factie, druk op de knop met 'Let's Battle' en hop, je wordt met maximaal 29 anderen het virtuele slagveld opgeslingerd. Een slagveld dat er fraai uitziet, want of ik nu in de zanderige woestenij van Noord-Afrika rondtuf of beboste Duitse velden verken, het kleurenpallet is fel en helder. Ook de draw distance is dik.

> **"Deze 360 Edition heeft alles in zich om de beste versie van World of Tanks te worden."**

Ideaal om vijandelijke tanks te spotten waarna je *KlaBAFFER!!!* een voltreffer plaatst. Vervolgens duik je snel achter een huis of in het struikgewas, want je weet: als de vijand binnen bereik is, ben jij dat ook! In teamverband is goede communicatie onmisbaar - here's hoping dat de XBL-terroriserende Yankpubers het spel links laten liggen.



Beste World of Tanks ooit

Deze 360 Edition heeft alles in zich om de beste versie van World of Tanks te worden. Voor mij als hardcore consolespeler is met name de besturing een verademing. Die 360-joypad werkt gewoon net effe soepeler dan zo'n houterig PC-keyboard. Daarnaast past de semi-realistische arcade-gameplay perfect op de Xbox. Okay, zo slick als Call of Duty is het niet, maar bedenk: je rijdt (gratis) in een motherfucking tank! ★



VERWACHTING GRADDUS:
Ik ben benieuwd of World of Tanks ook op console populair wordt. Deze 360 Edition is immers toch een soort 'pionier op rupsbanden' voor free-to-play op console. Dat het allemaal goed werkt en retestrak bestuurt, is alvast een dikke pro!

- \+ GRATIS, voor niets, te geef (Xbox Live Gold-abo niet meegerekend).
- \+ Shitload aan tanks en upgrademogelijkheden.
- \+ Soepele gameplay met de 360-pad.
- \- Kost veel tijd en kan repetitief worden.

BASICS
ACTION-STRATEGY
WARGAMING WEST / WARGAMING
Q4 2013

Ode aan PS3 en Xbox 360



Bye, bye last-gen

Afscheid nemen doet altijd pijn. Van je ex, van je oma, van je goudvis maar zeker ook van je PlayStation 3 en Xbox 360. Want al krijgen we er binnenkort next-gen genot voor terug, die gekke apparaatjes waren toch een belangrijk deel van ons leven geworden. Middels een uitgebreide terugblik op de 'last-gen', neemt Graddus afscheid in stijl.



Adieu, tabee, sayonara en goodbye. Echt, het maakt niet uit - of je nou een stoere hunk met spierballen als staalkabels bent, of een iel meisje met borstjes als erwten - een laatste 'gegroet' gaat ons allemaal aan het hart. Zelf heb ik in mijn dertigjarige bestaan al meermaals vaarwel moeten zeggen tegen de spelcomputers onder mijn TV, maar toch is het elke keer alsof je een stukje van jezelf verliest (of gewoon onder het bed smijt, alwaar zich door de jaren heen een heus kerkhof aan gameconsoles heeft opgestapeld). Binnen nu en een paar weken zijn de PlayStation 3 en Xbox 360 aan de beurt. Hoog tijd dus voor de zwanenzang van misschien wel twee van de beste spelcomputers ooit gemaakt...

OME BILL EN CONSORTEN

Na maanden van hype en speculatie is het op 2 december 2005 dan eindelijk zover: de Xbox 360 ligt in de winkels! De tweede console van Microsoft, die na het redelijke succes van de originele Xbox nu écht moet laten zien waar ***ome Bill*** en consorten op gamegebied toe in staat zijn.

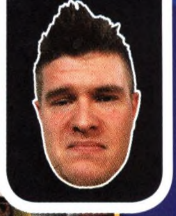


Maar ondanks het sexy design, moet ik zeggen dat ik niet direct sta te springen om de machine in huis te halen. Veel ports van oudere games (FIFA 06, GUN, King Kong) en onder andere Perfect Dark Zero (tegenvaller) en Kameo (veel te kiddy) als exclusieve 'system-sellers', maken de urgentie om next-gen te gaan niet hoog. Alleen Call of Duty 2 en PGR 3 laten écht zien waartoe de 360 (grafisch) in staat is. Nee, dan spendeer ik mijn zuurverdiende studiefinanciering voorlopig toch liever aan bier en vrouwen. En met mij vele anderen. Waarom niet effe wachten tot ook de veelbelovende PlayStation 3 uitkomt, zodat er één-op-één vergeleken kan worden?

WAAR BLIJFT DIE FOCKING PS3?

Ook in de maanden na launch worden early-adopters van de Xbox 360 allesbehalve verwend. Want zijn The Outfit, Blazing Angels en Full Auto nu echt de reden dat je zo'n dure, witte bak in huis hebt gehaald? Eigenlijk is het pas met de release van ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** dat er een absolute must-have voor Microsoft's console verschijnt. Sure, de RPG is er ook op PC, maar als lekker-thuis-op-de-bank-hang-game was dit nog nooit vertoond.

Omdat de PS3 nog altijd in geen velden of wegen te



DE GROOTSTE GAMEFLOPS

- *Lair:* Drakenfladdergame die aantoonde hoe tergend de motion-functies van de Sixaxis zijn.
- *Duke Nukem Forever:* Vijftien jaar hype! En dan zo'n aftandse shooter afleveren...
- *Final Fantasy XIV:* Überambitieuze console-MMORPG, die verdronk in zijn eigen... tja, ambities.
- *Medal of Honor: Warfighter:* A.k.a. 'de meest generieke shooter ooit'. Het betekende R.I.P. MoH.
- *Too Human:* Game met het hoogste productiebudget ooit, maar tien euro was al te veel geweest.





bekennen is, kiezen steeds meer gamers (waaronder ikzelf) voor een 360. Spellen als *Dead Rising*, Saints Row en natuurlijk Gears of War doen de rest. Ook komt Xbox Live inmiddels lekker op stoom, getuige de dikke multiplayer in FIFA en Gears. Daarnaast blijkt het releasen van kleine, arcade-achtige titels via de dienst een gouden greep. De Xdoos is tegen het einde van 2006 en het begin van 2007 alleenheerser. Microsoft lacht in zijn vuistje.
En waar die focking PlayStation 3 blijft? Wel, productieproblemen zorgen ervoor dat de zwarte krachtpatser pas op 23 maart naar Europa wordt verscheept. Geen lekker begin, en ook de krankzinnig hoge launchprijs van 599 euro en de matige launch line-up doen de wenkbrauwen fronsen. Daarnaast heeft Sony's lachwekkende show op de E3 (Giant enemy crab. Riiiiidge Racer!) serieuze imagoschade opgeleverd. Opmerkingen als '*the next generation doesn't start until we say it does*' klappen tien keer zo hard in het gezicht van de *arrogante Japanners* terug. Komt dit nog goed?





CATASTROFALE NEVENEFFECTEN

Ondertussen heeft Microsoft z'n eigen zorgen. Ja, de Amerikanen hebben ruim een jaar voorsprong op Sony, maar tegen een fikse prijs. De eerste generatie Xbox 360's blijkt namelijk gerusht; de neveneffecten zijn catastrofaal. Wereldwijd sterven de dingen massaal aan de infame *Red Ring of Death*. Om 360-kopers niet nóg pissiger te maken dan ze al zijn, biedt Microsoft aan je kapotte systeem gratis te laten vervangen. Het imago lijkt gered, maar ome Bill's poeplap is geruïneerd: de totale kosten van de RRoD bedragen minstens één miljard dollar. De übersuccesvolle launch van Halo 3 in september 2007 is een kleine pleister op de wonde.



Voor Sony is de consolewar nu echt begonnen. Luttele maanden na de Europese launch wordt er al een prijsverlaging doorgevoerd en na de release van dikke exclusives als Uncharted en *Metal Gear Solid 4*, beginnen ook de sales van de PS3 aan te trek- »



VETTE, NIEUWE IP'S

Neemt een diepe teug adem Uncharted, Dead Rising, Batman: Arkham Asylum, Lost Planet, inFamous, Portal, Dragon Age, Red Dead Redemption, Mirror's Edge, The Walking Dead, Assassin's Creed, LittleBigPlanet, BioShock, MineCraft, Crackdown, Gears of War, Beyond: Two Souls, Left 4 Dead, Mass Effect, The Last of Us, DiRT, Alan Wake, Heavy Rain, L.A. Noire, Dead Space, Dark Souls, Bayonetta, Saints Row, Resistance, Borderlands, *Dead Island*... *pfffffffffff* En dan ben ik er vast nog een stuk of honderd vergeten!



BRILJANTE VONDSTEN?

- *DLC:* Nee, niet iedereen is fan. Maar games van 'een tweede leven' voorzien, kan heerlijk zijn.
- *Indies:* Hap-slik-weg-spelletjes voor zowel de elitaire gamehipster als casual n00b.
- *Keuze-opties in games:* Mass Effect, Heavy Rain en The Walking Dead bewezen dat het kan werken.
- *Achievements/trophies:* De hemel op aarde voor completionists. Of soms juist de hel.
- *Nadruk op MP:* Hé, can't argue met het succes van Call of Duty...



ken. Toch blijft de console achter op de verkopen van de 360: een doorn in het oog van Sony. Na het succes van de PlayStation 2 zijn de trotse Japanners 't immers absoluut niet meer gewend om de tweede viool te spelen.

LANGSTE ADEM

Wat volgt zijn een aantal jaren van status quo. Beide fabrikanten ontlopen elkaar niet meer zoveel in sales, al komt de PlayStation 3 verkooptechnisch heel sneaky elk jaar een klein stukje dichterbij de Xbox 360. Een van de belangrijkste redenen hiervoor is de almaar uitdijende bibliotheek aan wrede exclusives. En geef toe: Killzone 2 en 3, Heavy Rain, ***God of War III***, The Last of Us, Gran Turismo 5, Resistance, LittleBig-

DUIZELINGWEKKENDE FUCK-UPS

- ***Red Ring of Dead:*** **Het rushen van de 360 kostte kilo's irritatie en Microsoft een vermogen.**
- ***PSN hack:*** **Een van de grootste data-lekkages ever bewees de risico's van ons online bestaan.**
- ***Kinect/Move*****: Noem één goede titel voor deze verschrikkelijke apparaten!**
- ***Japanse game-industrie:*** **Kon het westen niet meer bijbenen met rigide, verouderde spelconcepten.**
- ***Inzetten op middelmaat:*** **Hoeveel uitgevers en ontwikkelaars zijn we wel niet kwijtgeraakt?**

NIEUWE ICONEN

- ***Nathan Drake:*** **Met zijn schelmachtige uitstraling, is Uncharted's protagonist vooral een coole gast.**
- ***Commander Shepard:*** **Kloeke held? Of egoïstische bitch? Zijn/haar persoonlijkheid is jóuw keuze.**
- ***Sackboy:*** **De nieuwe Mario is 't niet helemaal geworden, maar als mascotte ligt er genoeg potentie.**
- ***Marcus Fenix:*** **Okay, een stereotype spierbundel. Echter, achter de anabolen schuilt intens charisma.**
- ***Captain John Price*****: Hét uithangbord van de Modern Warfare-franchise.**



Planet, de Uncharted-spellen, Ratchet & Clank, inFamous en Beyond: Two Souls klinkt toch nét effe beter dan een handjevol Gears of Warsen, Halo's, Forza's, Fable's en een incidenteel pareltje als Portal of Alan Wake.

Tevens ontpopt Microsoft zich meer en meer als een bedrijf dat succes lijkt te willen kópen, bijvoorbeeld door exclusieve deals met Rockstar en Activision te sluiten voor timed-exclusiviteit. Ook komt nu pijnlijk aan het licht dat de PlayStation 3 games kan draaien die simpelweg niet mogelijk zijn op de 360. Een gevalletje van de langste adem?

Het lijkt er wel op. De comeback van het ***PlayStation Network***, dat zo lang in de schaduw had gestaan van Xbox Live, is hier misschien nog wel het beste voorbeeld van. De service overleeft in 2011 zelfs een grootscheepse hack, waarbij de gegevens van niet minder dan 77 miljoen gebruikers worden ontvreemd. Na het drama buigt Sony diep het Japanse hoofd, biedt nederig zijn excuses aan en belooft beterschap. Gamers kunnen de actie waarderen en de voorheen zo verguisde SCE-president Kaz Hirai groeit zelfs uit tot cultfiguur. Sony lijkt zijn 'mojo' eindelijk weer terug te hebben.





De ultieme beloning volgt aan het begin van 2013, wanneer de wereldwijd totaal verkochte aantallen van de PlayStation 3 die van de 360 passeren. Na een inhaalrace van ruim zes jaar staat het merk PlayStation weer op de plek waar het zichzelf zo graag ziet: boven Microsoft.

BIG SHOES TO FILL

Nu, in de herfst van de zevende generatie spelcomputers, kunnen we definitief de balans opmaken. Duidelijk is dat de afgelopen jaren ons bijzonder veel moois hebben geschonken. Fantastische online features, een hele shitload aan verse IP's, nieuwe spelervaringen en al het heerlijke fanboydrama dat bij een strijd tussen verschillende consoles hoort.

Want of je al die tijd nu op de PS3 of de 360 hebt gespeeld (of beide?), als gamers zijn we weer een heel arsenaal aan onvergetelijke momenten rijker. Wat waren jouw favorieten? 'Still Alive' uit de eerste Portal? De heldendood van mannen als John Marston en Commander Shepard? De eindeloze reeks killstreaks in Call of Duty? ***Het treinlevel in Uncharted 2***? Andrew Ryan's woorden 'Would you kindly' in de eerste BioShock? Ach, waarschijnlijk zijn het er - net als voor mij - gewoon te veel om uit te kiezen.

Yep, de PlayStation 4 en de Xbox One hebben op z'n minst 'big shoes to fill'. Maar hé, zeggen we dat eigenlijk niet al zeven generaties spelcomputers lang? ✖

BUZZWOORDEN

- ***Reboot/Remake:*** **Bijna elke zichzelf respecterende jaren '80/'90/2000-franchise kreeg er een.**
- ***Microtransacties*****: Dé manier om games 'gratis' te leveren... en voor onmetelijke frustratie te zorgen.**
- ***Sequelitis:*** **Het is dat er nog best veel toffe nieuwe IP's uitkwamen, maar anders...**
- ***Perks:*** **Na het succes in shooters, werden ook RPG's, adventures en zelfs sportgames 'geperkt'.**
- ***Social gaming:*** **Bleeegh...**

WINNAAR: SONY OF MICROSOFT?

Twee qua power bijna gelijkwaardig gameconsoles, met bijna gelijkwaardige verkoopcijfers en bijna gelijkwaardige gamesbibliotheken. Hoe kun je ooit kiezen? Het verschil zit 'm in het woordje 'bijna', want in - bijna - alle gevallen troefde de PlayStation 3 de Xbox 360 deze generatie af. Echter, vergelijk je het met de voorsprong die de PS2 op de eerste Xbox had, dan zou je Microsoft als 'winnaar' kunnen zien. Ach, weet je: laat ik mijn handen maar verder niet branden aan deze gevoelige materie...





DE KILLE CIJFERS

Totaal verkochte consoles
PlayStation 3 - 80 miljoen
Xbox 360 - 78,2 miljoen
Totaal aantal games
PlayStation 3 - 793 titels
Xbox 360 - 958 titels
Best verkochte game
Call of Duty: Modern Warfare 3 - 29,3 miljoen
Hoogste cijfer Gamerankings.com
Grand Theft Auto IV - 97%

Favo current-gen game?
The Last of Us
Grootste tegenvaller?
Dat Valve deze generatie zijn achterban uitkotste en ons geen Half-Life 3 schonk.
Hoeveel games/uren gespeeld?
Pfffff, veel meer dan goed voor me is.
Meest memorabele gameprestatie?
Het vinden van alle(!) Runes in Dishonored.

Favo current-gen game?
VanQuish
Grootste tegenvaller?
De evolutie van de Gears of War-serie. Deel 1 vond ik bijna de perfecte third-person shooter, maar de kracht ervan verwaterde en elk vervolg intrigeerde mij minder.
Hoeveel games/uren gespeeld?
Meer uren dan mijn lengte in millimeters.
Meest memorabele gameprestatie?
In een halve week de Platinum-trophy van Guacamelee! bemachtigen.

Favo current-gen game?
Dark Souls. Ook al zit ik nog steeds vast bij Smough & Ornstein. Tips zijn welkom.
Grootste tegenvaller?
Dat Wii-spellen niet HD waren. Zeker nu ik dankzij Pikmin 3 en Wind Waker HD weet hoe mooi Nintendo-spellen er in HD kunnen uitzien.
Hoeveel games/uren gespeeld?
Ik gok op tweehonderd games en vierduizend uur.
Meest memorabele gameprestatie?
Ik ben niet zo'n behendige speler, dus vind ik het best knap dat ik Smough & Ornstein überhaupt heb bereikt.

Favo current-gen game?
Shit, moet ik echt kiezen? Okay, komt ie: CryLivionShockRimExEffect 2. Wat een topgame!
Grootste tegenvaller?
Dat PES werd ingehaald door FIFA.
Hoeveel games/uren gespeeld?
Ooit gehoord van de 'tienduizend-urenregel'? Na deze gen mag je me gerust een orakel op gamesgebied noemen.
Meest memorabele gameprestatie?
Mijn achievementscore van bijna 130.000.

Favo current-gen game?
De Uncharted-serie!
Grootste tegenvaller?
3D gaming. In theorie nog steeds een toffe toevoeging, maar je hoort zelfs Sony er niet meer over. Go Oculus Rift!
Hoeveel games/uren gespeeld?
Pfff, alles bij elkaar? Alle Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PS Vita en Android games opgeteld? Zoveel cijfers passen er niet op het scherm van m'n rekenmachientje.
Meest memorabele gameprestatie?
Platinum-trophies voor ALLE Ratchet & Clank en Jak & Daxter games. Veel te weinig vette platformgames tegenwoordig!

Favo current-gen game?
The Elder Scrolls: Oblivion
Grootste tegenvaller?
Alle uren aan software-updates die mijn leven zuur hebben gemaakt. Leve de Cloud!
Hoeveel games/uren gespeeld?
Mijn current-gen heeft drie relaties, een opa en een oma overleefd.
Meest memorabele gameprestatie?
Graddus een genadeloos pak slaag met PES geven in zijn eigen huis.

Favo current-gen game?
FIFA 11, 12, 13 en 14.
Grootste tegenvaller?
De Red Ring en PSN hackaffaire, hadden allebei nooit gemogen.
Hoeveel games/uren gespeeld?
Te veel als je het mijn vriendin en fysio vraagt (chronische overbelasting trapezius door te veel gamen).
Meest memorabele gameprestatie?
Top 1000 worldwide staan bij FIFA 12 en een controller langer dan een maand heel houden.



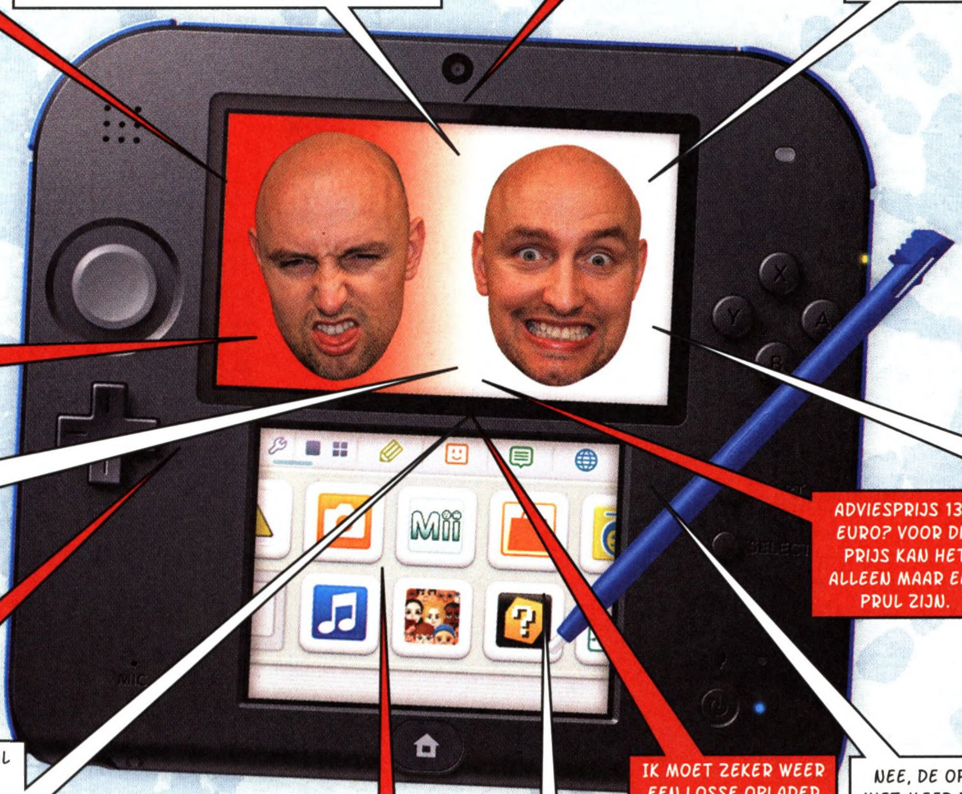
Favo current-gen game?
Even lastig te beantwoorden als 'wat was je beste potje seks van het afgelopen decennium?' Dus een toss-up tussen Mass Effect 2/Dragon Age/XCOM en The Last of Us/GTA V/Oblivion.
Grootste tegenvaller?
Mass Effect 3. Ook Halo 4, Soulcalibur V en Dragon Age 2 (bij nader inzien) waren teleurstellingen.
Hoeveel games/uren gespeeld?
Mwoah, wel zo'n 16.000 uur. Maar goed dat ik er m'n werk van gemaakt heb en dat een deel van die uren uitbetaald is!
Meest memorabele gameprestatie?
Injustice: Gods Among Us is een van de weinige games waar ik in MP fanatiek van werd. Is het een prestatie dat ik het PU-tournamentje voor die game won? Anders mijn Gamerscore van 77.500, die alleen door Graddus (zwaar) wordt overtroffen.



HANDSON MET DE 2DS



De 2DS was nog niet aangekondigd of de lachsalvo's en emmers leedvermaak werden online alweer over het apparaat uitgekotst. Maar Jan, die het apparaatje al uitgebreid mocht betasten, vraagt zich af: 'wie lacht er nu eigenlijk het laatst?'



JEZUS, WAT IS DAT DING LELIJK. HET LIJKT WEL EEN FISHER PRICE PRUL!

ALS JE EENMAAL MET DE 2DS SPEELT, VALT HET REUZE MEE. HET ONTWERP EN DE COATING ZIJN STRAKKER DAN JE ZOU DENKEN EN ALLES ZIT GEWOON PRIMA OP Z'N PLAATS. ALLEEN DE SCHOUDERKNOPPEN HEBBEN IETS GOEDKOOPS. ACH, NINTENDO HANDHELDS KOOP JE SOWIESO NIET VOOR HUN SEXAPPEAL.

OH JA, JE KUNT HET SCHERM NU NIET MEER DICHTKLAPPEN? HEEL HANDIG VOOR EEN PORTABLE.

DAT JE HET DING NIET DICHT KAN KLAPPEN, IS INDERDAAD BEST ONHANDIG. JE STOPT HEM NIET MEER EFFE IN JE ZAK EN JE MOET EEN POUCH OF CASING HEBBEN, WIL JE HEM MEEDRAGEN IN EEN TAS.

DOORDAT IK HET APPARAAT NIET KAN BUIGEN, LIGT IE NATUURLIJK HELEMAAL NIET LEKKER IN DE HAND!

IK HEB EEN UURTJE MET DE 2DS GESPEELD EN HIJ LIGT PRIMA IN DE HAND. IK HEB HET ONTBREKEN VAN HET SCHUIN KLAPPEN VAN HET ONDERSTE SCHERM GEEN MOMENT GEMIST.

IK KAN 3DS-GAMES SPELEN, ZONDER DE 3D-EFFECTEN? SAY WHAT?

DAT BLIJFT EEN RAAR VERHAAL MAAR JE KUNT JE OOK AFVRAGEN IN HOEVERRE 3D ECHT BETERE GAMES OPLEVERT? JA, 3D GRAPHICS ZORGEN VOOR EEN STUK BELEVING MAAR IK ZET DE FUNCTIE EIGENLIJK BEST VAAK UIT.

ADVIESPRIJS 130 EURO? VOOR DIE PRIJS KAN HET ALLEEN MAAR EEN PRUL ZIJN.

AFGEZIEN VAN HET ONTBREKEN VAN 3D KAN DE 2DS ALLES WAT DE 3DS KAN. WEL MINDER IS HET ENKELE MONO SPEAKERTJE. WIL JE STEREO, DAN MOET JE MET OORTJES SPELEN, MAAR GOED, DAT DOET EIGENLIJK IEDEREEN DIE OP EEN HANDHELD SPEELT TOCH AL.

IK MOET ZEKER WEER EEN LOSSE OPLADER KOPEN? GELDWOLVEN ZIJN HET!

NEE, DE OPLADER ZIT ERBIJ. NIET MEER DAN NORMAAL VIND IK. HET ONTBREKEN VAN EEN OPLADER BIJ DE 3DS XL HEB IK NOOIT BEGREPEN.

HOE ZIT HET MET DE BATTERIJDUUR? ZAL WEL WEER VEEL TE KORT ZIJN.

IN PRINCIPE IS DE BATTERIJDUUR VERGELIJKBAAR MET DE 3DS, AL ZUL JE IN DE PRAKTIJK WAARSCHIJNLIJK EEN HALF UURTJE LANGER MET HET APPARAATJE DOOR KUNNEN SPELEN.

VOOR WIE?

Als ik mijn favoriete Nintendo handheld moet kiezen, is dat de 3DS XL. Die heeft een groter scherm en je bepaalt zelf de mate van 3D. Maar ik ben dan ook niet de doelgroep van de 2DS.

Wie zijn dat wel? Gamers die nog geen 3DS hebben maar afgunstig naar al die leuke 3DS-games hebben zitten kijken die ze niet konden spelen. Gamers met een krappere beurs die wel graag een handheld willen. Pokémon fans die nu een overstap gaan maken omdat het instapmodel net wat goedkoper is dan de huidige 3DS.

Kortom; de 2DS mag wat lomp ogen en de 3D-visie van twee jaar geleden met terugwerkende kracht onderuithalen, maar voor nu heeft Nintendo gewoon een slimme move gemaakt.

Ik verwacht dat het apparaat als een malle gaat verkopen, zeker in combinatie met Pokémon X & Y dat niet geheel toevallig op dezelfde dag verschijnt. Dit jongens en meisjes, is een strategische meesterzet van Nintendo en de Japanners lachen straks bij het zien van de jaarcijfers in hun vuistje.

RELEASE: 12 OKTOBER
UITGEVER: NINTENDO
PRIJS: 130 EURO

DARK SOULS II



PREVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

Wat is er nou leuk aan continu het loodje leggen? Aan nauwelijks verder kunnen komen? Samuel zegt levensgenieter te zijn, maar toch betrappen we hem regelmatig op het spelen van masochistische games. Deze keer ging hij gebukt onder de tirannie van Dark Souls II.



Iemand zei ooit: 'Eigenlijk is het leven heel simpel. Je moet zoveel mogelijk plezier zien te maken en zo weinig mogelijk lijden.' En daar was ik het helemaal mee eens, wat het des te meer bizar maakt dat ik het eerste deel van Dark Souls zo'n geweldige game vond. Hoe ik in hemelsnaam verslaafd kon raken aan een game die niets anders wilde dan mij pijnigen, mag Joost weten, maar verslaafd was ik zeker.
Ben ik stiekem gewoon een masochist? Mijn avonturen in de slaapkamer spreken dat tegen. Misschien is het mijn Spaanse trots en wil ik me niet laten dissen door een 'spelletje', en muteerde die ijdele vastberadenheid uiteindelijk in een obsessie.
Wat de reden ook was, na een tijdje begon ik van Dark Soul z'n moeilijkheidsgraad te houden. Sterker, ik zou nooit zoveel van From Software's sadistisch meesterwerk hebben gehouden als ie makkelijker was geweest.

weetje • weetje

Dark Souls II is het derde deel in de Souls-serie. Het eerste deel was Demon's Souls, exclusief voor de PlayStation 3.

Gamehipster

Nu begrijpt u dus, beste lezer, waarom ik oprecht verdriet voelde toen Dark Souls II werd aangekondigd en regisseur Tomohiro Shibuya vertelde dat dit vervolg 'wat toegankelijker zou worden gemaakt'. Het woord toegankelijk is namelijk industriepraat voor we-maken-alles-makkelijker-zodat-achterlijke-Eppie-het-ook-kan-spelen, wat meestal een keiharde garantie is dat de game in kwestie z'n ziel verliest.
Ik werd wel weer lichtelijk enthousiast toen alle typische vervolgtoevoe-





gingen werden aangekondigd ('daadwerkelijke freeroaming gameplay!', 'nieuwe engine voor nog mooiere graphics!', 'een veel groter speelgebied!', et cetera) maar die opmerking van Shibuya wilde mijn hoofd maar niet verlaten. "Toegankelijker! Toegankelijker!", gilde hij als

"Zelfs de kleinere bazen zullen tig keer frikandellenvulling van je maken."

een duiveltje in mijn nachtmerries. Ik werd er depressief van. De elitaire gamehipster in mij huilde. Dark Souls mocht niet makkelijker worden gemaakt!

Quizmaster

Ondertussen loop ik weer glimlachend over straat. Dark Souls II is namelijk helemaal niet makkelijker dan zijn voorganger! Enkele langdurige handelingen, zoals het oversteken van grote velden, zijn minder tijdrovend gemaakt, dat is alles. Je kunt bonfires (waar je je gezondheid aanvult en je spel opslaat) nu namelijk ook gebruiken om naar andere bonfires te teleporteren, en ja, dat scheelt tijd en dat maakt de game inderdaad iets toegankelijker.

Ook kun je in het begin van de game geen personagetype meer kiezen zoals Warrior of Pyromancer, maar moet je nu enkele vragen beantwoorden. De antwoorden die je geeft, bepalen welke klasse en welke statistieken optimaal zijn voor jouw personage. Ook dit maakt de game iets toegankelijker, denk ik, al kun je nog steeds later in de game van klasse wisselen, dus zoveel maakt 't uiteindelijk niet uit.

Sneaky

De gevechten - de ziel van Dark Souls - Zijn nog net zo onvergeeflijk als voorheen, tot mijn grote plezier. De vijanden zijn nog steeds levensgevaarlijk en talrijk, en de meeste gevechten zullen weer resulteren in jouw uiterste pijnlijke dood.

Maar nu komt de grap: de game is stiekem juist moeilijker geworden. De kunstmatige intelligentie van de vijanden is flink omhoog geschroefd, wat inhoudt dat ze zich nu veel meer aan jouw speelstijl aanpassen. Als jij je dus omdraait om weg te rennen (wat een veelgebruikte tactiek is van mij omdat ik een kleine bitch ben) dan zullen je tegenstanders hierop anticiperen en je gewoon keihard in je ruggengraat steken.

In Dark Souls waren de vijanden taai, maar in Dark Souls II zijn het ook nog eens sneaky klootzakken. Reageer dus niet al te verbaasd als je langs een groep lijken loopt, om een paar seconden later van achteren aangevallen te worden omdat die 'lijken' stiekem gewoon levende vijanden waren die je in een hinderlaag probeerden te lokken.

Spiegelschild

Dit geldt natuurlijk ook allemaal voor de bazen, dus bespaar jezelf de moeite en gooi jezelf alvast maar weg als je er eentje tegenkomt. Zelfs de kleinere bazen, zoals The Mirror Knight, zullen tig keer frikandellenvulling van je maken voordat je ook maar enigszins door hebt hoe je de helft van hun levensmeter kunt verwijderen.

Ben je jezelf aan het helen? Dan zal hij op je afstormen. Hou je lekker afstand? Dan schiet ie bliksemschichten naar je. Ben je net klaar met het zwaaien van je zwaard? Dan verbrijzelt hij je met het zijne, die uiteraard groter is. En denk je 'm eindelijk door te krijgen? Dan zet ie z'n spiegelschild op de grond waar nieuwe vijanden uit komen om hem te helpen.

'Ah', dacht ik. 'Daarom heet ie dus de Mirror Kni...'. Ik kon m'n zin niet eens afmaken want ik werd aan twee kanten bruut doorboord, alsof ik een speenvarken was met een harnas aan.



Ironie

Japanners zijn goed in het maken van vervolgen. Ze laten de essentie van het origineel intact, poetsen de beelden wat op, halen de irritante dingetjes eruit en voegen enkele nieuwe zaken toe.

Dat geldt ook voor Dark Souls II, een game die oogt als zijn voorganger, maar net een stukje mooier is. De sfeer is mistiger en de schaduwen zijn donkerder. Maar vooral: de vijanden zijn meedogenlozer. Dark Souls II heeft geen concessies gedaan aan de masochistische natuur van zijn voorganger en daar mogen wij de fans uiterst dankbaar voor zijn.

From Software laat hiermee zien dat ze heel goed beseffen dat hun games een hele simpele kracht hebben: de speler zoveel mogelijk laten lijden, zodat ie uiteindelijk ook zoveel mogelijk plezier kan beleven. ★

weetje • weetje

From Software is zo trots op hun vloeiende animaties dat ze dual-wielding in de game hebben gedaan om dit goed te kunnen laten zien.





VERWACHTING *SAMUEL:*

Vroeger waren alle games moeilijk, vandaag de dag komt het zelden voor. Dat Dark Souls II nog moeilijker lijkt te gaan worden dan zijn al onmenselijke voorganger maakt deze game een eerbetoon aan een intensiteit die dit medium al lange tijd niet meer heeft gekend.

- \+ Teleporteren tussen bonfires maakt reizen fijner.
- \+ Meer manieren om wapens te gebruiken.
- \+ De moeilijkheidsgraad is niet verlaagd!
- \- Minder variatie qua kleur en leveldesign.

BASICS

ACTION-ADVENTURE
FROM SOFTWARE / NAMCO BANDAI GAMES
1 SPELER
MAART 2014

VIVA HOLLANDIA IN DUBAI?

WERELDKAMPIOEN-SCHAPPEN PES



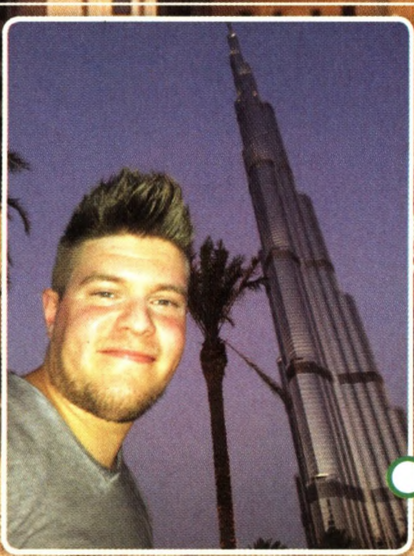
Nog geen acht uur vliegen en je bent op een van de meest fascinerende plekjes op aarde. Een steenrijk oliestaatje waar de hoogste toren ter wereld boven alles uitrijst en strenge straffen staan op zoenen in het openbaar. Graddus neemt je mee naar het WK PES in... Dubai!

Jezus, half vijf wakker en om zes uur op Schiphol. *Gekkenwerk!* Maar net op het moment dat ik keihard 'Iemand moet het doen!' door de vertrekhal wil schreeuwen, besef ik weer waar ik heenga: het WK PES in motherfokking Dubai - een bestemming die al jaren hoog op mijn verlanglijstje staat! Daarnaast schijnt het in-flight entertainment bij Emirates Airlines 'het beste



ter wereld' te zijn. Hmmm, lekker GTA V spelen tijdens de vlucht? Oh, ze hebben *Tetris en Pong*. Naja, beetje retrogamen is ook best fijn.





TOERISTENPARADIJS

Héél veel sightseeing zal ik helaas niet kunnen doen. Het is een bliksemtrip: vrijdagochtend heen, zondagochtend terug. Het maakt de aanblik op Dubai tijdens het aanvliegen er niet minder om. 'Majestueus' is het juiste woord. Rotterdam een skyline? Pwah! In de verte zie ik de *Burj Khalifa* (met 828 meter de hoogste toren ter wereld) al liggen. Het is slechts één van de vele speeltjes die sjeik Mohammed bin Rasjid Al







Maktoem (vermogen: 14 miljard) de laatste jaren liet bouwen. De man wil van Dubai een echt toeristenparadijs maken, dat merk je aan alles. Tja, die andere grote inkomstenbron, olie, raakt toch ooit op...

KANSEN EN COWBOYS

Het straatbeeld in Dubai wordt gedomineerd door wannabe oliesjeikjes - gasten met smetteloos witte outfits die op de tribune bij PSG of Manchester City niet zouden misstaan. Aan de andere kant zijn er de gesluierde vrouwen. Maar dan niet met een lullig boerkaatje - nee, ze gaan all-the-way; alleen hun ogen zijn zichtbaar. Dit soort overduidelijke oosterse, Islamitische invloeden lijken op het eerste gezicht behoorlijk te vloeken met alle decadentie en verwestering, maar misschien is dat ook wel waarom de razendsnelle ontwikkeling van Dubai zo ontzettend tot de verbeelding spreekt. Het is een land van extremen, van kansen en cowboys maar ook van armoe en achterbuurten. Waar gaat dit heen? In ieder geval laat ik me de traditionele maaltijd goed smaken.



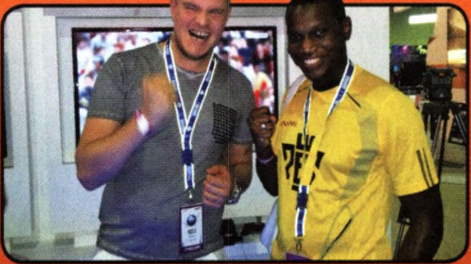


ORANJE BOVEN?

De Nederlandse eer wordt tijdens de Wereldkampioenschappen PES hooggehouden door E_C-Oneill, winnaar van de PES League NL die in het dagelijks leven gewoon Elridge heet. Een flegmatiek figuur, geen man van onnodige poeha. "Ik heb niet echt meer geoefend. We kijken wel waar het schip strandt, ja toch", aldus de Pro Evo-expert in wiens ogen ik stiekem toch wel een spoortje nervositeit bespeur. Hij wil toch geen modderfiguur slaan voor volk, vaderland en PES-vriendjes? Het WK is opgedeeld in 32 deelnemers, die in poules van vier gaan uitmaken wie er naar de knock-out fase gaan - de beste twee uit elke groep gaan door!

Poulewedstrijd 1

De eerste wedstrijd is tegen NishantK 7, een iele Indiër. Elridge speelt met Barcelona, zijn tegenstander met Real. In de 1e minuut is er rood voor Ramos en aansluitend de 1-0. Yes! Een losgeslagen Elridge loopt uit tot een eclatante 6-3 zege. Lekker begin hoor.



Poulewedstrijd 2

Dan El Matador, een reus uit Rusland en een van de toernooifavorieten. Elridge stunt, komt 2-1 voor, maar lijkt onder de druk te bezwijken. El Matador is beter en maakt ook 2-2. Toch slaat Elridge vlak voor tijd nog effe sneaky twee keer toe: 4-2. De bewondering is daar. Ineens is Nederland outsider!

Poulewedstrijd 3

De laatste pot heet de tegenstander Mmoratti, een stoïcijnse Fin van wie nu al duidelijk is dat hij laatste in de poule wordt. Dus, hoeveel gaan we winnen? 5-0? 6-0? Nou nee, het wordt 3-4 voor de Fin... Pleister op de wonde is dat Elridge alsnog eerste eindigt in de groep. Na de poulefase is er een grote verrassing: Pauu_24 ligt eruit. Je weet wel, de regerend kampioen uit Israël die vorig jaar de Nederlandse deelnemer DS dwarszat. Een vervelend mannetje, die zijn controller zowat stukbijt tijdens zijn laatste wedstrijd waarin hij maar niet kan scoren. Houdoe!

1/8 finale – wedstrijd 1

Voor Elridge is het tijd om in de achtste finales aan te treden de Duitse Phayton. In de knock-out fase gelden Europese regels - uit en thuis dus. De heenwedstrijd staat Elridge 2-1 achter bij rust, al is hij de betere. Toch lijkt het op een ongehoord pak rammel af te stevenen als Phayton ook de 3-1 en 4-1 maakt... Damn, kom op Elri! En jaaa, het wordt 4-2, 4-3... de 4-4 is een kwestie van tijd. Maar zoals het Duitsers betaamt, scoort de mof er in de laatste minuten nog effe twee. 3-6. Onnodig, maar er is nog een match. Drie keer scoren, het kan!

1/8 finale – wedstrijd 2

Helaas gaat het daarin, ondanks een snelle 1-0, mis. Phayton prikt direct de 1-1 binnen, en ook als Elri 2-1 maakt is er meteen de 2-2. Het eindsignaal nadert, de scheids fluit. Over, schluss, schlaussen. Zijn we er toch weer ingetuind...

NIET UIT TE HOUDEN

Damn, wat is het snikheet als ik opsta op de dag van het toernooi. 47 graden! Zelfs 's nachts vallen de mussen nog van het dak. Gelukkig is letterlijk elk pand voorzien van airco, al is dat dan wel weer een sure-fire bet voor een hardnekkige verkoudheid. Zo merk ik aan den lijve na terugkomst.



Ook opvallend: de toiletten zijn standaard voorzien van een slaaf die 24/7 de vloer boent, alsmede een vreemd soort waterkraantje waarvan ik de bedoeling nog steeds niet heb ontdekt. Een anusdouche? *Een microfoon voor wc-Pavarotti's?* Wie het weet, mag het zeggen.
Voor nu concentreer ik me op het *WK PES dat van start gaat* (zie kader!).



CAVALLI CLUB

's Avond pakken we *de limo* (die blijft steken op een verkeersdrempel!) om te gaan eten in de fucking chique Cavalli Club. Serieus, dit is zo'n tent waar vrouwen die je normaal gesproken 'wel okay' vindt niet binnenkomen, dames die je normaal gesproken als 'lekker' beoordeelt niet opvallen en chicks waarvan je normaal gesproken denkt *'wooooooow, come to pappa'* de standaard zijn.



Een colbert of minstens een overhemd is een vereiste. En natuurlijk heeft meer dan tachtig procent van de zwetende groep gamers en journo's die niet. In allerijl wordt er een oplossing gezocht, en een uur later (het is inmiddels 23:00) is-ie er; er zijn zo'n veertig hemdjes geronseld, waarna we het poepietrendy etablissement betreden.
Het eten is heerlijk, de baco's gratis, we feesten tot 4:00 's nachts én... het vliegtuig vertrekt de volgende ochtend om 8:25!



Na 45 minuten slaap ben ik vooral moe. Tja, ik zei het al, Dubai is een stad van uitersten.
Hoe dan ook kom ik hier sowieso nog een keertje terug. Al was het alleen maar omdat mijn pinpas niet werkte en ik dus niet zo'n coole thawb heb kunnen kopen...

MINI PES 2014 REVIEW

De oplettende gamer heeft de uitgebreide review van PES 2014 natuurlijk al lang op PU.nl gecheckt. Toch ook hier nog effe kort wat ik ervan vind.

Om maar direct de bal in het doel te knallen: het is minder dan vorig jaar. Dat komt vooral omdat de nieuwe Fox Engine kinderziektes kent. Uitgekleed menu en opties, een grafische 'mixed bag' en het belangrijkste: schizofrene gameplay.

Zo speelt dit deel veel trager. Het oude dribbelen en arcade passen/schieten is verleden tijd. Resultaat is meer realisme, maar ik mis de pure voetbalfun van vroeger.
Vergelijk PES 2014 met PSV van dit jaar: talentvol, af en toe fris en fruitig, maar even zo vaak grillig en onevenwichtig. Belangrijkste is echter de toekomst en die ziet er rooskleurig uit. Het talent is er namelijk wel!

SCORE 77





Disney Videogames

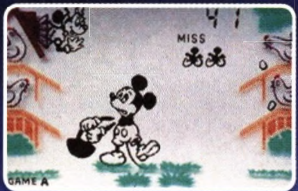
Ruim 30 jaar missers & magie

Op zoek naar de magie van de muis



Natuurlijk waren ze meestal crap, die honderden Disney games die de afgelopen dertig jaar verschenen. Maar aan sommige bewaart Jurjen nog best zoete herinneringen, die hij graag ophaalt. En passant buigt hij zich ook nog even over een netelige kwestie: want wat is dat nou eigenlijk, Disney-magie?

Van Mickey Mouse tot Disney Infinity



Mickey Mouse (1981)
De eerste Disney game ooit, is gemaakt door Nintendo. Het betrof een simpel Game & Watch-spelletje waarin je met Mickey de eieren moest opvangen die uit kippenhokken rolden. De blinde paniek was van zijn gezicht te lezen. Op eBay doet dit spel tegenwoordig zo'n 60 dollar.



Tron (1982)
De Disney film Tron ging over een man die letterlijk door een computer was opgeslokt en voor zijn leven moest strijden in geavanceerde (tegenwoordig natuurlijk hopeloos ouderwetse) games. De Tron-arcadekast verscheen in hetzelfde jaar en liet je vier van die games spelen met een fluorescerende stick in je klauwen.



Sorcerer's Apprentice (1983)
Deze Atari 2600-game is gebaseerd op het Sorcerer's Apprentice-deel uit de film Fantasia. Een goed voorbeeld van hoe een sterke Disney-licentie kan worden vertaald naar een oersaai en repetitief spel, dat het qua aantrekkingskracht eigenlijk alleen maar moet hebben van een - nauwelijks herkenbare - Mickey Mouse.



Black Cauldron (1985)
Dit door Sierra ontwikkelde fantasy-spel over de varkenshoeder Taran neigde nog sterk naar traditionele textadventures, al was de tekstinvoer vervangen door functieknoppen. Leuk voor kinderen, die waarschijnlijk wel gehoorschade hebben opgelopen door die absurd hoge fluitmuziek in het spel.



DuckTales (1989)
Gemaakt door Capcom voor de NES. Dit was de eerste game van een Disney tv-serie, en de eerste game die de naam Disney écht waardig was. Kort na de release van DuckTales verschenen ook andere coole games van Disney tv-series voor de NES, zoals Darkwing Duck, TaleSpin en Rescue Rangers.





Games & Rides komen samen in de pretparken

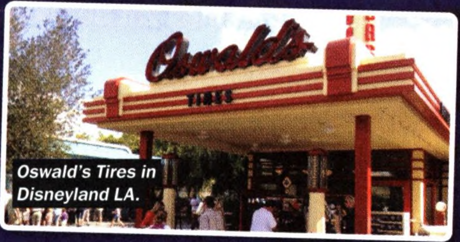
In 1923, dus alweer negentig jaar geleden, begon Disney als leverancier van hoogkwalitatieve tekenfilms. Maar hoe mooi ze in de beginjaren ook muizen en Sneeuwwitjes konden tekenen, als het daarbij was gebleven, had Disney natuurlijk al lang niet meer bestaan. Gelukkig is het bedrijf altijd met z'n tijd meegegaan.



Ook in het digitale tijdperk. Soms misschien zelfs iets te krampachtig. Snel en lukraak koopt Disney hotte licenties, productlijnen en studio's, niet zelden om ze een paar jaar later alweer te verkopen, te stoppen of te sluiten. Alsof ze altijd bang zijn ergens een in potentie succesvol bootje te missen. Waar het games betreft, lijkt het bedrijf niet te kunnen kiezen tussen zelf ontwikkelen, zelf uitgeven, licenties uitbesteden of een mengvorm ervan. Sinds 1981 deden ze meestal van alles wat, maar vanwege vele mislukkingen en aanhoudende verliezen, beweegt Disney Interactive tegenwoordig steeds meer naar de rol van louter licentieverstrekker.

Wat voor dit artikel belangrijker is: die wispelturigheid zit ook in de kwaliteit van de Disney spellen.

Het idee om door zo'n sprookjesachtige Disneywereld te kunnen reizen, sprak bij het publiek en ontwikkelaars ook al tot de verbeelding vóórdat er videogames bestonden. Daarom werd in 1955 Disneyland nabij LA geopend. Dit was het eerste Disney-pretpark, en het enige dat werd gebouwd onder directe supervisie van Walt Disney zelf - misschien wel de grootste gamemaker die nooit games heeft gemaakt.



Oswald's Tires in Disneyland LA.

Het idee dat je werkelijk in een andere wereld terechtkomt is een sterke illusie die zowel door videogames als rides in pretparken wordt opgewekt. Het verschil tussen een ride en een game is natuurlijk het feit dat je in een 'ride' ook echt een fysieke reis beleeft, en een game je een digitale illusie van die reis voorschotelt. Dat verschil zal altijd blijven, maar wordt de laatste jaren wél kleiner.


Buzz Lightyear's Space Ranger Spin.

Digitale illusies

Digitale illusies spelen een belangrijke rol in veel nieuwe rides van Disney, terwijl de videogame-achtige rides Toy Story Midway Mania en Buzz Lightyear's Space Ranger Spin je zelfs op vijanden laten schieten om een hi-score te halen.

Bezoekers van Orlando's Disney World kunnen inloggen bij een digitale Merlijn om het Warcraft-achtige multiplayerspel 'Sorcerers of the Magic Kingdom' door het hele park heen te spelen.

Ook buiten de rides beginnen videogames hun weerslag in Disney parken te vinden. Zo stond het in Epic Mickey (opnieuw) tot leven gewekte personage Oswald the Rabbit model voor Oswald's Tires, een nieuwe Disney merchandise shop in het California Adventure-deel van Disneyland LA. Je kunt er tegenwoordig ook pins en pluches kopen van Swampy the Alligator uit de mobile game Where's My Water.

Het zal waarschijnlijk niet lang meer duren voordat Swampy als 'walkaround character' door de parken schuifelt, en kinderen liever met hém op de foto gaan dan met Mickey Mouse.

DISNEY-MAGIE

Bij een goed Disney spel, wordt vaak over Disney-magie gesproken. Bij een slecht Disney spel wordt wel eens gesteld dat het aan die magie ontbreekt.

Alsof iedereen direct begrijpt wat de term Disney-magie inhoudt. Terwijl het nog niet eens zo gemakkelijk is dat begrip te definiëren.

Laten we eens kijken naar enkele games die de zogenaamde Disney-magie wél bezitten. Daartoe reken ik bijvoorbeeld de 2D-plat- »



Castle of Illusion starring Mickey Mouse (1990)
Wow, Disney-magie! Nog voordat Sonic op de Megadrive was verschenen, toonde het door Sega ontwikkelde Castle of Illusion hoe fraai een 16-bits platformer eruit kon zien. De fraaie kleuren, vloeiende animaties en steeds weer andere omgevingen maakten er destijds écht een magisch tripje van.



Adventures in the Magic Kingdom (1990)
Het klinkt leuk, op avontuur in attracties als Pirates of the Caribbean en Big Thunder Mountain om in opdracht van Mickey de zes sleutels van Doornroosjes kasteel te vinden. Maar in de praktijk was het vooral irritant, onlogisch en snel voorbij. Niet elk Disney-spel van Capcom bleek destijds een aanwinst voor de NES.



The Magical Quest Starring Mickey Mouse (1992)
Natuurlijk moest de SNES ook een goeie Mickey game krijgen. Daar zorgde Capcom wel voor. De fraaie kleuren en animaties waren uiteraard weer present, maar de werkelijke spelmagie school dit keer in Mickey's nieuwe mogelijkheden, die hij kreeg als tovenaar, brandweermuis of bergbeklimmer.



Aladdin (1993)
Deze 2D-platformer verscheen voor zeven systemen in drie drastisch verschillende versies. Twee daarvan waren bijzonder goed, met Disney-waardige animaties en swingend-acrobatische gameplay. De Megadrive-versie was een van de betere platformers die je op dat systeem kon halen, maar de SNES-versie was ook niet mis.



Mickey Mania (1994)
Deze Mickey kwam gewoon naar SNES, Megadrive én Mega CD (later ook nog naar de PlayStation). Mickey loopt, springt en slingert door zeven van zijn beroemdste tekenfilmpjes, waarvan de eerste in zwart-wit. Trivia: dit was de eerste grote game waar David Jaffe (die later God of War zou scheppen) aan werkte. »

Disney: meester van Pixar, Marvel & Star Wars

Het is een beetje griezelig, dat Disney als bezitter van Pixar, Marvel en Lucas Arts zo'n beetje alles heeft te zeggen over wat er de komende jaren met vele van onze geliefde franchises gaat gebeuren. Laten we bijvoorbeeld eens kijken wat dit op het gebied van games zal betekenen.

Pixar

Over Pixar-games maken we ons geen zorgen. Die waren toch al nooit zo interessant, en nu nieuwe films simpelweg als playsets aan Disney Infinity worden toegevoegd, komen er in elk geval steeds van die coole poppetjes beschikbaar.



Marvel

Wat Marvel-games betreft zal er onder het bewind van Disney voorlopig weinig veranderen, alleen al omdat oude deals met consolemakers nog lopen tot 2017 (Activision) en 2019 (Gazillion). Het is wel zeer waarschijnlijk dat Disney de komende jaren het aantal grote console-games met Marvel-helden (nog verder) gaat terugbrengen om de focus meer op social-, mobile- en on-line-games te leggen.

Star Wars

Na de overname van Lucasfilm heeft Disney vorig jaar de LucasArts-gamedivisie opgedoekt (doei Star Wars: 1313!), en de exclusieve rechten op het ontwikkelen van Star Wars-games voor coresystemen doorgespeeld naar EA (doei concurrentie!). Grootste probleem is echter dat Disney momenteel alle budget inzet op Disney Infinity, en er dus simpelweg geen geld overblijft om te investeren in grote Star Wars-games. Die dus de komende jaren ook niet zullen verschijnen.



The Lion King (1994)
De sfeer van de populaire film werd - mede door de animaties die rechtstreeks bij Disney vandaan kwamen - goed gevangen in dit platformspel, waarin je eerst met de kleine en later met de grote Simba door de bekende omgevingen sprong. De magische reis werd soms wat gehinderd door té ingewikkelde leveldesigns.



Donald Duck: Goin' Quakers (2000)
Donald Duck speelde de hoofdrol in een van de eerste 3D-games met Disney-figuren. Het werd een aardige Crash Bandicoot-kloon. Dus geen hoogvlieger, maar toch leuk voor de Nederlandse markt, waar we in het algemeen wat meer van de driftige Donald dan van de makke Mickey houden.



Kingdom Hearts (2002)
Een liftgesprekje tussen medewerkers van Square en Disney leidde tot deze onwaarschijnlijke crossover tussen Disney en Final Fantasy. De serie (deel 3 van de hoofdserie wordt in 2015 verwacht) gaat over Sora, die in actie-RPG-stijl door Disney-werelden reist met vrienden als Goofy en Donald.



Haunted Mansion (2003)
Dit actie-avonturenspel van High Voltage was gelukkig meer gebaseerd op de Disney parkattractie dan op de crappy film met Eddie Murphy. De game is nooit aangeslagen, maar was zeker niet onaardig, met de authentieke sfeer van de attractie, en zelfs wat Luigi's Mansion-achtige momenten.



Winnie The Pooh's Rumbly Tumbly Adventure (2005)
In tegenstelling tot de jaren negentig, brachten de jaren nul weinig goeds voor liefhebbers van Disney-games. Er verscheen vooral veel licentiecrap van Snow White, Pirates of the Caribbean, Kim Possible en Disney Sports. Schrale troost voor de allerjongste spelertjes was Winnie de Poeh met het Knaagje in zijn Maagje.

formers DuckTales en Aladdin en de 3D-avonturen Kingdom Hearts en Epic Mickey.
Op basis hiervan zou je kunnen zeggen dat het iets met herkenbare personages te maken heeft. Want hoe krijg je Disney-magie zonder herkenbare personages?
Toch hebben genoemde games meer gemeen. Zoals goed werkende, soms verrassende gameplay, soepele animaties, goede muziek en gevarieerde werelden. Misschien verwijst de term Disney-magie simpelweg naar het feit dat aan alle aspecten met evenveel voelbare aandacht en liefde is gewerkt. Net als bij de betere Disney films en pretparkattracties, waar nergens op wordt bezuinigd en alles van topkwaliteit moet zijn voor een zogenaamd 'magische' ervaring.



THE LION KING

Mijn favoriete Disney-film ooit is The Lion King. De bijbehorende game had wel een zekere Disney-magie, maar die bleef slechts overeind tot het tweede level 'Can't Wait to Be King', waarin je met Simba op de maat van dat perfecte Disney-



deuntje door een volstrekt onlogisch, diep frustrerend level vol trial-and-error-momenten moest bewegen. Slecht leveldesign, weg Disney-magie. In die zin is het spel The Lion King ondanks overeenkomstige elementen onvergelijkbaar met de gelijknamige film, waarin elk verhaalelement, elke animatie, elk personage, elke dialoog, elk grapje en elk liedje klopt.

Daarmee vergeleken, is er wat mij betreft nog geen enkele Disney-game verschenen die uit elke porie zuivere Disney-magie ademt.

OUBOLLIG SPELCONCEPT

Grootste domper op de Disney-magie in de eerste Kingdom Hearts? De haperende camera. Epic Mickey had trouwens hetzelfde probleem. Misschien dat Aladdin de titel 'game met zuivere Disney-magie' nog het dichtst benadert. Of zal ik toch voor Castle of Illusion starring Mickey Mouse gaan?
De definitie voor Disney-magie die eist dat 'aan alle aspecten met evenveel voelbare aandacht en liefde is gewerkt' verklaart in elk geval waarom er zo krankzinnig veel slechte Disney games zijn verschenen.
Bij de meeste van die games werden simpelweg de personages, omgevingen en muziek uit een populaire Disney-film geript, om er vervolgens een oubollig spelconcept mee aan te kleden. Wéér een platformspel waarin je dingen moet verzamelen; nét op tijd om op het succes van de film mee te liften.
In plaats van voelbare aandacht en liefde voor de gameplay - toch het hart van elke videogame - lijkt in dat soort licentiecrap eerder van minachting sprake.





HUSSELEN

De laatste jaren blijkt vooral dat Disney het (wellicht geïnspireerd door Squares Kingdom Hearts) geen probleem vindt verschillende franchises door elkaar te husselen.
Het begon in 2011 met Disney Universe, een actiespel waarin de werelden van onder andere Monsters Inc., Tron en Alice in Wonderland samenkwamen. De Disney-film Wreck-it Ralph husselde vorig jaar klassieke gamepersonages door elkaar, terwijl de komende film Magic Kingdom laat zien hoe een kudde Disney-personages tot leven komt als de pretparken sluiten.
Het toppunt van het 'laten we alles eens door elkaar husselen'-idee is onlangs gelanceerd in de vorm van Disney Infinity, in feite de start van een heel nieuwe, makkelijk uitbouwbare Disney-reeks die mede door de bijbehorende Skylander-achtige poppetjes van al die herkenbare personages wel eens heel populair zou kunnen worden.
Voor mij is de zuiverste Disney-game van de afgelopen jaren in elk geval Where's my Water. Waarin het weliswaar ontbreekt aan beroemde Disney personages, maar verder alles klopt. ✖



Toy Story 3 (2010)
Ja, we hebben inderdaad nogal wat op Pixar gebaseerde games overgeslagen in dit lijstje. Dat komt doordat die games meestal zuigen. Prettige uitzondering is Toy Story 3, met lekker creatief gebruik van de franchise en verslingerende open wereld-gameplay. De co-op maakt dit de ultieme game voor mooie vader-zoon-momenten.



Disney Epic Mickey (2010)
Disney-fans werden op alle fronten bediend in dit tikje duistere Mickey-avontuur waarin zelfs de vergeten Disney-held Oswald weer tot leven werd gewekt. Speltechnisch interessanter: Mickey kon verf spuiten om platformen te laten verschijnen, of ze verwijderen met thinner. Jammer dat de camera daarbij niet altijd meewerkte.



Where's My Water (2011)
Dit behoorlijk briljante puzzelspel voor telefoons, is de eerste Disney-videogamehit die het compleet zonder herkenbare personages heeft gered. Na het doorslaande succes, verschenen ook versies met Perry en Mickey. En ondertussen is hoofdrolspeler Swampy zelf óók een beroemdheid geworden.



Disney Universe (2011)
Je ziet dat Disney het in 2011 nog niet helemaal aandurfde om al hun kostbare personages zomaar door elkaar te husselen. Daarom speel je in Disney Universe met poppetjes die zich als Disney-personages als Jack Sparrow, WALL-E, Sully, Donald en Pumbaa kunnen verkléden. Toch minder leuk.



Disney Infinity (2012)
Na lang twijfelen en vele re-designs gaven de bazen van Disney eindelijk groen licht: Avalanche Studios mocht aan de slag met de Skylander-isering van het Disney-universum. Nu Disney Infinity een feit is, wordt de komende jaren elke belangrijke Disney-filmrelease ondersteund met nieuwe playsets en poppetjes.



LEGO MARVEL SUPER HEROES

Natuurlijk hebben Tolkien, Lucas en Rowling ook wel een paar toffe personages verzonnen. Maar volgens Jurjen heeft niemand zoveel geweldige helden voortgebracht als Marvel-meester Stan Lee.

Mijn favoriete superheld is en blijft Spider-Man. Een aardige jongeman met herkenbare problemen, die desondanks enkele van de coolste superkrachten ooit heeft. Mijn eerste favoriet was trouwens de Hulk, een ventje waar je niet mee moet fucken, omdat hij dan in het sterkste monster op aarde verandert. Iedereen die wel eens is gepest of bedreigd, heeft van zo'n vermogen gedroomd.
Zeg eerlijk, dergelijke Marvel-helden spreken toch veel meer tot de verbeelding dan die types van DC Comics, zoals een chagrijnige held zonder noemenswaardige superkrachten (Batman) of een buitenaards mens dat gewoon altijd supermachtig is (Superman)?
Geef mij maar Marvel-helden als Iron Man, Thor, Cyclops, Magneto, Mr. Fantastic en Daredevil. Door in hun avonturen te duiken, vond ik licht in de duisterste dagen van mijn jeugd, waarvoor ik hun (mede-)bedenker Stan Lee eeuwig dankbaar zal blijven.



165 speelbare helden

Bij franchises als Lord of the Rings, Star Wars, Harry Potter en Batman kost het me moeite tien helden op te noemen waarmee ik dolgraag wil spelen. Bij Marvel ga ik moeiteloos over de dertig.
Natuurlijk wil ik door New York City (de behoorlijk grote uitvalsbasis van het spel) webslingeren als Spider-Man, Carnage of Venom. Maar ik wil er ook doorheen racen als Ghost Rider. En vliegen als Phoenix, Ms. Marvel of Hobgoblin. Even een rondje om Stark Tower en dan via The Daily Bugle naar de Baxter Building.
Denk ook eens aan de mogelijkheden die helden als Captain America, Gambit, Rocket Raccoon, Deadpool, Silver Surfer en Sandman bieden bij de vele puzzels en gevechten in het spel.
Ik heb nu twintig speelbare Marvel-helden genoemd, maar in totaal kun je er zo'n 165 verzamelen, elk met zijn of haar kenmerkende superkrachten.


Toch zijn die vrouwelijke poppetjes best realistisch met dat gat in hun hand...

Saai en voorspelbaar

New York City biedt toegang tot verschillende verhalende, lineaire missies, die je - in eerste instantie - met een vaste set helden moet doorlopen.
Ik speelde een missie op Riker's Island, waar ik wisselend tussen Iron Man, Hulk en Wolverine mijn weg door de cellenblokken moest puzzelen en vechten. Wie vaker Lego-games speelt, weet zo ongeveer wat hij kan verwachten.
Er zijn plekken waar alleen helden met bovenmenselijke zintuigen dingen kunnen ontdekken; daar moet je dus Wolverine gebruiken. Er zijn zilveren blokken die je alleen met de raketten van Iron Man kan vernietigen. Er zijn muren waar alleen de Hulk doorheen kan beuken.
Hier en daar moet je bij een hoopje huppelende Lego-stenen op B drukken om een schakelaar te bouwen, die je dan weer alleen met een intelligent personage (zoals Iron Man) kunt gebruiken, enzovoort.

> **"Stan Lee wordt het coolste poppetje ooit."**

Het is onderhoudend, maar ook wel een beetje saai en voorspelbaar allemaal.
Toen ik tijdens eindbaasgevechten met ontsnapte schurken als Abomination en Sabretooth bepaalde 'oplossingen' drie keer moest herhalen, heb ik zelfs even diep gezucht.

Coolste poppetje ooit

De humor van de Lego-spellen is bij mij ook wel een beetje uitgewerkt, ondertussen. Dat Abomination met een teddybeer slaapt, dat Magneto met een handgebaar Iron Man in z'n onderbroek zet, het zal allemaal wel.
Dat ik LEGO Marvel Super Heroes binnenkort tóch helemaal binnenstebuiten ga spelen, is dan ook niet voor de baanbrekende gameplay of humor, maar om telkens weer zo'n coole held aan mijn verzameling toe te kunnen voegen.
Wat dat betreft wordt Stan Lee trouwens het coolste poppetje ooit, met een bonte mix van superkrachten. Hij kan bijvoorbeeld webslingeren, telekinese en mindcontrol gebruiken, in 'Hulk Lee' of een adamantium skelet veranderen en vuur en laserstralen uit zijn ogen schieten. Kijk, dat vind ik dan wel weer grappig. En een meer dan terecht eerbetoon aan deze échte held. ★


Het poppetje van Stan Lee is inderdaad retecool. Ik zou bijna zeggen: Stan Lee is messcherp...



VERWACHTING ***JURJEN:***
Okay, de LEGO-stijl gameplay begint slijtplekken te vertonen. Maar het idee om met Psylocke, Vulture, Super-Skrull, Kingpin, fucking Howard the Duck en nog 160 andere Marvel-helden te kunnen spelen, is voor mij genoeg om hier enthousiast over te worden.

- \+ Marvel heeft de beste en meeste helden.
- \+ Je kunt er 165 verzamelen.
- \- De kindvriendelijke humor begint te vervelen.
- \- De puzzelgameplay van de LEGO-spellen ken ik nu wel.

BASICS
PUZZEL-ACTIE-PLATFORMAVONTUUR
WARNER BROS.
NOVEMBER 2013

BAYONETTA 2



Met enige schaamte moest Jurjen bekennen dat hij de eerste Bayonetta 'niet echt' gespeeld had. Gelukkig weerhield dat hem er niet van zich in deel 2 te verdiepen. De opvolger maakte hem zelfs zó enthousiast, dat hij inmiddels het origineel aan het spelen is.



Bayonetta is iemand die in een wellnesscenter altijd als eerste naar de spa gaat.

Op kantoor bij Nintendo in Nieuwegein staat bij de demonstratiekast van Bayonetta 2 een man met een snor. In Engels met een Duits accent vraagt hij of ik de vorige Bayonetta heb gespeeld. Ik antwoord naar waarheid: "No, not really." Het komt er een beetje pieperig uit. Ik krijg de GamePad aangereikt. Zie ik nu iets van minachting in zijn blik?
De man met de snor vraagt of ik het spel met knoppen of via het touchscreen wil besturen. Ik recht mijn schouders en zeg met barse stem: "With the buttons, of course!"



Best eenvoudig

Volgens kenners levert Bayonetta de beste hack and slash van de PS3/Xbox 360-generatie. Ik had 'm op de PU-redactie wel eens een kwartiertje gespeeld, daarna nog wat meegekeken, en herinner me vooral een stormachtige chaos.
Dat de tweede Bayonetta nu exclusief naar de Wii U komt, is natuurlijk geen match made in heaven. Net zoals ik niet de best denkbare persoon ben om de tweede Bayonetta te testen. Terwijl ik op een gevechtsvliegtuig sta dat op de automatische piloot tussen wolkenkrabbers door raast, legt de man met de snor uit hoe het werkt. Als ik een aanval nét ontwijk, begint Witch Time, waarin vijanden zo traag bewegen dat ik alle ruimte krijg de combometer eens flink omhoog te jagen. Daardoor vul ik de magiemeter, die ik weer kan gebruiken voor een Umbran Climax, waarbij demonen mijn acties vergroten en versterken. Eigenlijk is het best eenvoudig allemaal.

weetje • weetje

Bayonetta krijgt een coöperatieve stand voor twee spelers, die ik helaas nog niet heb kunnen testen.

Bayonetta-publiek

De eerste Bayonetta is een kleine twee miljoen keer verkocht. Dat klinkt als een prima resultaat, maar dat is het niet. Tenminste niet volgens uitgever Sega, die weigerde ontwikkelaar PlatinumGames voor een tweede deel te sponsoren. Dat tweede deel is er alleen maar gekomen door de sponsoring van Nintendo, dus is het niet zo raar dat Bayonetta 2 alleen op de Wii U uitkomt.
Tegelijkertijd blijft het vreemd dat Bayonetta 2 exclusief voor de Wii U verschijnt. Het Nintendo-publiek is niet echt het Bayonetta-publiek. Het Bayonetta-publiek heeft een Xbox 360 of PS3 en is aan het sparen voor een Xbox One of PS4. Onlangs verscheen Wonderful 101, een ander actiespel van PlatinumGames, ook exclusief voor de Wii U. De game heeft in z'n eerste week nog geen 14.000 exemplaren verkocht. Een beetje tegen beter weten in, hoop ik dat Bayonetta 2 het beter gaat doen.

TOUCHSCREEN-BESTURING

Het voelt best cool, soepel en sexy om Bayonetta met een stylus op het touchscreen te besturen. Het heksje volgt lopend de punt van je stylus. Omhoog zwiepen is springen, omlaag zwiepen triggert een ontwijkende move. Een vijand aanvallen doe je door simpelweg de punt van je stylus op hem/haar/het gedrukt te houden.
Als lazy alternatief voor het knoppenrammen is dit best aardig, al denk ik niet dat deze vereenvoudigde besturing de game nu ook meteen geschikt en/of aantrekkelijk maakt voor mijn tante Truus uit Spanbroek.

Ordescheppende ritmes

De man met de snor zegt dat ik er behoorlijk goed in begin te worden. Hij heeft gelijk, constateer ik niet zonder voldoening.
Anders dan ik vooraf dacht, gaat Bayonetta 2 helemaal niet om ingewikkelde knoppencombinaties. Het is meer als dansen, of ruige seks. Op het juiste moment een stapje opzij, en dan weer vol erin. Climax na climax vult het beeld, nu ik eenmaal de ordescheppende ritmes in de chaos heb gevonden.
Daarnet sprak ik mijn hoop uit dat Bayonetta 2 het beter gaat doen dan Wonderful 101. Dat hoop ik niet voor Nintendo, de Wii U of PlatinumGames; dat hoop ik voor Bayonetta 2 en mijn naïeve geloof in een rechtvaardig universum. Het zou eeuwig zonde zijn als slechts weinig mensen volgend jaar van dit stijlvolle spektakel kunnen genieten.
Op weg naar huis schaf ik voor twintig euro de eerste Bayonetta aan. ★

"Het is meer als dansen, of ruige seks."



Bayonetta zou de ideale echtgenote zijn. Ze heeft kleine voetjes zodat ze lekker dichtbij het fornuis kan staan en hoge hakken om de borden in de keukenkastjes op te kunnen stapelen...



VERWACHTING JURJEN:
Met pijn in mijn hart moet ik vertellen dat Bayonetta 2 alle wervelende actie uit het origineel levert, en daar af en toe nog een schepje bovenop doet. Die pijn gaat uit naar al die mensen die geen Wii U hebben.

- \+ Wervelende actie.
- \+ Geflirt met seks, demonen en martelingen.
- \+ Mooie exclusive voor de Wii U.
- \- Niemand heeft dat systeem.

BASICS
HACK AND SLASH
PLATINUMGAMES / NINTENDO
Q1 2014


Sangita Ram verdient
65 cent per uur.
Daar zijn we trots op.
De nu 16-jarige Sangita uit Nepal maakt lange dagen in een kledingatelier. Maar ze kan er net van rondkomen en ze is vrij, nadat ze door ons rescue team is bevrijd uit het illegale bordeel waar ze werd vastgehouden. Kijk voor de documentaire met het hele verhaal op freeagirl.nl. Steun onze realistische aanpak. Help ons nog meer jonge meisjes uit de prostitutie te bevrijden.
FREE A GIRL
STOP KINDERMISBRUIK

REVIEWBLAD

TOPSCORE

BEYOND: TWO SOULS
(PAG. 052 & 53)





VOOR SNELHEIDSDUIVELS

SONIC: LOST WORLD
(PAG. 059)



VOOR VERZAMELAARS

POKÉMON X & Y
(PAG. 066 & 67)



VOOR OORLOGSFANATEN

ARMA III
(PAG. 048 & 49)

Mijn 5 centen - 'Waar een deur dichtgaat, gaan andere deuren open', zei m'n moeder altijd tegen mij als ik in de put zat omdat het allemaal niet liep zoals ik wilde. Het is een waarheid als een koe, en daarom schiet ik vandaag de dag nauwelijks nog in de stress bij tegenslagen. Ik hoef mezelf er immers alleen maar aan te herinneren dat zo'n tegenslag betekent dat er ergens een nieuwe kans op me wacht en, poef, meteen verdwijnt de pijn al voor een groot deel. Precies zo was het de afgelopen maand met de doorstart van de PU bij nieuwe uitgever Reshift Digital. Het faillissement van HUB Uitgevers was pijnlijk, om over het vertrek van buddies Maarten en Ward nog maar te zwijgen, maar, hé: nieuwe deuren zijn opengegaan. Met een glimlach werkten we dus extra hard aan dit nummer en, potverdorie, wat is het toch weer een tof blaadje geworden. Niet alleen omdat ik eindelijk uitgebreid aan de slag mocht met de zesde generatie van het door mij zo geliefde Pokémon, maar ook omdat ik gemerkt heb dat de redactie juist door genoemde tegenslagen nog dichter bij elkaar is gekomen. Ik denk dat ik nu weet waar die 'Unlimited' voor staat in onze naam. - Samuel



* ARMA III
* ANGRY BIRDS STAR WARS 2
* BEYOND: TWO SOULS (GOLD AWARD)
* GTA V ONLINE
* 2K DRIVE
* SONIC LOST WORLD
* AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS
* OUTLAST
* NBA 2K14 (GOLD AWARD)
* DEUX EX HUMAN REVOLUTION: DIR. CUT
* POKÉMON X & Y (GOLD AWARD)

OOK GESPEELD

* DISNEY CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE
* INFINITY BLADE III
* RACE THE SUN
* HUNTER'S TROPHY 2: AMERICA
* VÖLGARR THE VIKING
* DIVEKICK
* HEROES OF LOOT
* INAZUMA ELEVEN 3: BOMB BLAST
* FOUL PLAY



ARMA III

Jan probeerde ooit militaire dienst te omzeilen door zich te laten afkeuren vanwege chronische neusverkoudheid. De legerarts lachte 'm keihard uit, maar net toen hij dacht er niet meer onderuit te komen, werd plotseling de militaire dienstplicht afgeschaft. Tegen soldaatje spelen in ArmA III had Jan echter geen enkel bezwaar.



De voertuigen zijn gemaakt in samenwerking met de ontwikkelaar van Minecraft.

Als je niet meer dan een 'redelijke' online Call of Duty- of Battlefield-speler bent, moet je je afvragen of je wel aan ArmA III moet beginnen. De game oogt als een shooter, klinkt als een shooter en appelleert ogenschijnlijk aan de shooter-doelgroep, maar het spel is bloedserieus. En bloeden ga je. Sneller dan gewenst en gewend.

Verdwalen

De ArmA-serie wordt gekenmerkt door de enorme schaal van de speelwereld, het realisme en de grote hoeveelheid wapens en voertuigen. ArmA III maakt wat dat betreft de reputatie waar; met een ruime twintig voertuigen, meer dan veertig wapens en diverse strijdende partijen is er genoeg te kiezen, en met name het eiland is prachtig en enorm uitgestrekt. Het maakt van dit serieuze schietspel bijna een soort sandbox game van 270 vierkante kilometer, waarbij de omgeving ook een rol speelt bij de complexiteit

> **"Voor ego's is geen plaats in ArmA III."**

van missies en opdrachten. Met welke attitude ga je een bepaalde missie/showcase in en wat is de juiste tactiek om een vijandelijk kamp aan te vallen of een konvooi te ontwijken? Neem daarbij het gegeven dat je deze keer ook onderwater mag zwemmen om een heuse amfibische aanval in te zetten (ziet er tof uit) en de opties zijn legio.

Op het eiland kun je makkelijk verdwalen of grote omtrekkende bewegingen maken. Goed de omgeving bestuderen en vooraf plannen is dan ook noodzakelijk, al wordt er tijdens de singleplayer wel min of meer duidelijk gemaakt wat het spel van je verlangt.

Buggy

De singleplayer zit er op dit moment overigens nog niet in, althans, geen traditionele Campaign Mode. Er zijn wel wat speelbare missies getoond op diverse events, maar het spel is op het moment van schrijven standaard uitgerust met zogenaamde singleplayer showcase missions, losse faction showcases, aparte multiplayer scenario's en fire drill challenges. Sowieso genoeg te doen dus, met andere of door A.I.



HOE ZAT HET OOK ALWEER?

1 In 2001 komt het Tsjechische Bohemia Interactive met een extreem serieuze maar ook zeer open, sandboxy militaire shooter: *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*. Codemasters is uitgever. De twee zijn blij met elkaar want de game verkoopt als zoete broodjes.

2 Het spel krijgt al snel een grote groep trouwe volgelingen waarbij de community zelf ook met de game aan de slag gaat. Daarnaast komen er twee uitbreidingen: *Red Hammer* en *Resistance*. Een hit is geboren en Codemasters denkt al aan een succesvolle franchise...

3 Het klapt tussen de Tsjechen en Codemasters. Als de rook is opgetrokken, behoudt Codemasters de franchisenaam terwijl Bohemia verder bouwt aan een nieuwe game.

4 In 2007 komt Bohemia met de spirituele opvolger van Operation Flashpoint: ArmA: *Armed Assault*.

5 In 2009 komt Codemasters met *Operation Flashpoint: Dragon Rising*, maar die wordt een stuk minder enthousiast ontvangen als het origineel. Jammer, want de game bood een waardig alternatief voor alle arcade shooters.

6 In datzelfde jaar komen de Tsjechen met ArmA II dat bij release, net als het eerste deel, vol bugs zit maar gaandeweg - na diverse patches en updates - steeds beter wordt.

7 In 2011 verschijnt de ietwat plichtmatige opvolger van Codemasters, genaamd Operation Flashpoint: Red River. Het spel voelt als een haastklus en vlot na release wordt de studio achter het spel ontbonden. Codemasters maakt sindsdien alleen nog maar racegames.

aangestuurde wapenbroeders. Daarbij moet wel worden aangemerkt dat het spel op dit moment nog flink wat bugs bezit en daarmee schieten de Tsjechen zichzelf wel weer een beetje in de voet. Bij ieder nieuw deel beloven ze beterschap op dit gebied en toch blijven er rare dingen in beeld verschijnen. Daartegenover staat dat er voor de serieuze wargamer veel is om blij van te worden. De animaties van de soldaten, de verschillende stances, de details van de voertuigen, de diverse manieren om een huis of dorpje te vernietigen, de fraaie belichting van het eiland en de vele mogelijkheden om het landschap van het enorme eiland te gebruiken tijdens je tactische acties, nee, Bohemia is niet over een nacht ijs gegaan.





Wat mod dat?

Een niet te onderschatten steunpilaar van de ArmA III-serie is de community; die is hondstrouw, loyaal en extreem fanatiek.
De bèta was al maanden te downloaden en inmiddels staan er tig filmpjes op YouTube die nieuwkomers of wat roestige spelers inleiden in de wondere wereld van ArmA III. Zo is er een onofficieel protocol waar je je min of meer aan dient te houden wanneer je met andere spelers op stap gaat. Zeer militaristisch, zeer strak en echt bedoeld om als eenheid zo efficiënt mogelijk op te trekken, zonder elkaar voor de voeten te lopen. Voor ego's is geen plaats in ArmA III. Verder staan er al tal van uitlegfilmpjes online over hoe je de editor in moet schakelen. Ik kreeg na tien minuten al hoofdpijn, maar het is fantastisch dat die erbij zit en 't zorgt er hoe dan ook voor dat je maanden, zo niet jaren toe kan met deze game. En via Steam Workshop zijn de mods en bouwsels van andere spelers ook eenvoudig binnen te hengelen.

Soldatenbloed

Bij menig schietspel worden militaire adviseurs ingezet voor promopraatjes en om journalisten te vertellen hoe authentiek de Medal of Honor's, Call of Duty's en Brothers in Arms van deze wereld wel niet zijn.
Na het spelen van ArmA III kunnen die verhaaltjes eigenlijk gewoon allemaal de prullenbak in. Bovengenoemde games ogen allemaal realistisch maar hebben natuurlijk veeeeel meer te maken met Hollywood-popcornvermaak dan met een echte oorlog. ArmA III gaat veel dieper, en misschien wel te diep voor de grote massa.
De oorspronkelijke liefhebbers van Operation Flashpoint, maar ook de trouwe ArmA fans krijgen echter een geëvolueerde versie van hun geliefde spel. Hun soldatenbloed zal opnieuw sneller gaan stromen. Eveneens nodig ik shooterliefhebbers die het puberen ontgroeid zijn en toe zijn aan een nieuwe uitdaging van harte uit om toe te treden tot de strenge maar rechtvaardige wereld van virtueel oorlogvoeren die ArmA III heet. ✪





SCORE 79

Eigenlijk is een spel als ArmA III nooit helemaal af. De game zal de komende maanden dan ook alleen maar uitgroeien tot een betere, levendigere, extreem veeleisende, maar ook extreem bevredigende oorlogsgame... voor iedereen die daarvoor open staat en er tijd in wil steken.

JAN



ArmA III speel je niet even, maar speel je, net als World of Warcraft of League of Legends, maanden, zo niet jaren.

100+ UREN

16

BASICS

OORLOGSSIM
BOHEMIA INTERACTIVE / STEAM
1 - 256 SPELERS
OUT NOW



ANGRY BIRDS STAR WARS II

REVIEW
ANDROID | IOS | WINDOWS PHONE

Angry Birds, Angry Birds: Seasons, Angry Birds: Rio, Angry Birds: Space, Angy Birds: Star Wars, zelfs de knutsel-je-eigen-voertuigjes-in-elkaar spin-off Bad Piggies… Jan heeft ze allemaal uitgewoond. Hij keek dan ook halsreikend uit naar Angry Birds: Star Wars II.

De opvolger van AB: SW staat in het teken van de tweede Star Wars-trilogie, die diende als prequel op de originele drie SW films. Voor sommigen is Star Wars vergane glorie, zeker nu Disney de scepter over de franchise zwaait, en velen zetten Angry Birds inmiddels weg als niet meer dan een onderdeel van een mega merchandise-machine waarbij de beeltenissen van de Boze Vogels op T-shirts en dekbedovertrekhoezen prijken.



Een deftige Angry Bird spreekt over een 'varkenningsvlucht'.

"Je kunt nu overlopen naar de Dark Side en met de varkens tegen de vogels spelen."

> **weetje • weetje**
> *Als je dacht dat Angry Birds onderhand over z'n hoogtepunt heen is, dan heb je het mis. Angry Birds: Star Wars (1) is inmiddels meer dan honderd miljoen keer gedownload. Oef!*

Ik zeg echter heel pragmatisch: 'nou en?' Voor nog geen miezerige negentig cent hengel je met deze app heel wat uurtjes behendigheidsplezier binnen waarbij Star Wars een geinig partijtje meeblaast.

Overloper

Aan de formule is weinig veranderd; logisch want de (simpele) gameplay staat nog altijd als een huis. Nog steeds schiet je vogels met een katapult richting uiteenlopende stellages, en probeer je binnen zo min mogelijk pogingen alle vijanden (de varkens) te vernietigen.
In AB:SWII zorgen de bekende locaties uit de films voor fraaie settings waarbij je zowel op planeten, onderwater als in space de unieke vaardigheden van de Jedi/goeierds gebruikt voor een zo hoog mogelijke score.
Nieuw is dat je deze keer, na genoeg sterren te hebben verzameld, kan overlopen naar de Dark Side en met de varkens tegen de vogels mag spelen. Het levert alles bij elkaar een keur aan grappige, herkenbare 'personages' op. Zo kun je zowel met de rode vogel Anakin uit Episode I en II (aan de Light Side) spelen, als met de inmiddels bij de Sith aangesloten Anakin uit Episode III.



Raadseltje: wat zegt een meisje dat liefhebber is van de Muppet Show en al een tijd geen seks heeft gehad?
Ik mis pikkie.

Drie sterren

AB:SW II zit vol met achievements die corresponderen met punten. Hiermee unlock je aanvullende Star Wars personages, zowel helden als schurken, die je kunt inzetten in levels waar je met de door het spel voorgeschotelde personages niet uitkomt.
Daarnaast - afgekeken van Skylanders en Disney Infinity - zijn er Telepod-figurines te koop. Fysieke poppetjes die je op de camera van je tablet of telefoon zet en hoppa… ze zitten in de game. In Nederland heb ik die figurines nog nergens gezien, maar je hebt ze ook niet nodig om de game (uit) te spelen. Dat geldt eveneens voor de extra personages die je kunt vrijspelen (of met echt geld kunt kopen).
Je kunt vragen stellen bij de verleidingsstrategieën om je portemonnee te trekken in AB:SW II maar, nogmaals, je hoeft je creditcard niet te gebruiken om deze game helemaal door te spelen.
Wil je echter overal die drie felbegeerde sterren halen dan wordt dat absoluut nog een hele kluif, vooral in de speciale Reward Chapters. Succes!

> **weetje • weetje**
> *Ook in de maak: Angry Birds: GO! Het betreft een heuse kartgame met de bekende vogels en varkens in de hoofdrol. Melkie, melkie, melkie…*



Ach, al die lui die vinden dat Star Wars vergane glorie is, vind ik maar angry nerds.

SCORE 80

Rovio heeft geen Jedi Mind Trick nodig gehad om me te laten zeggen dat ik me weer kostelijk vermaakt heb met Angry Birds: Star Wars II. En dat voor 0,89 eurocenten. Join The Pork Side!

JAN



Wil je overal drie sterren halen en alle personages unlocken, dan ben je wel effe bezig. Bovendien zijn (gratis) aanvullende levels in de maak.

8 UREN

3

BASICS

BEHENDIGHEIDSSPEL
ROVIO
1 SPELER
OUT NOW



THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER HD

Oh, wat mooi. Damn, wat ziet dat er goed uit. O wauw. Als een demente dwaas op een bloemencorso bleef Jurjen maar kreetjes van genot slaken tijdens zijn eerste uren in The Wind Waker. Gelukkig weet hij zich in zijn review wat genuanceerder uit te drukken.



Na mijn eerste playthrough in 2003 had ik wel vaker geprobeerd deze tekenfilm-Zelda te herspelen, maar elke poging was vroegtijdig gestrand. Twee keer tijdens die ellendige zoektocht naar de acht Triforce-stukken, en zelfs een keer bij het Forsaken Fortress, min of meer het eerste 'level' in het spel (en nog steeds irritant, omdat je met Link moet sluipen, en ik niet van sluipen hou, zeker niet als ik net een paar fancy zwaardvechtmoves heb geleerd).

Maar toen ik het Forsaken Fortress in de HD-versie eenmaal had voltooid (inclusief ergernis over de kut-Moblins die nog steeds hun lantaarns dwars door de ton waarin ik schuilde bewogen) ging de verdere doorloop verrassend vlot. Niet in de laatste plaats dankzij het feit dat je sneller kunt zeilen en die ellendige zoektocht naar acht Triforce-stukken iets is vereenvoudigd.

"Subtiele verbeteringen aan een van de mooiste avonturenspellen ooit gemaakt."

Tekenfilmkleutertje

In 2001 werd de Zelda-game die later The Wind Waker ging heten, aangekondigd op de Japanse Space World-beurs van 2001. Er werd een filmpje getoond waarin Link met Moblins vocht. Je zag Link zelfs even voorbij zo'n Moblin sluipen. Het internet ontplofte.

Verdwenen was de realistische, superstoere Link uit het in 2000 getoonde filmpje waarmee 'de eerste Zelda voor de GameCube' aanvankelijk werd aangekondigd. In plaats daarvan rende nu een koddig tekenfilmkleutertje met grote ogen door Disney-decors. Ik vond het meteen geweldig, maar daarin stond ik in de internetfora nogal alleen - zacht uitgedrukt.

Op de fora van 2013 zie ik dat veel mensen de nieuwe HD-versie van Wind Waker minder mooi vinden dan het origineel, maar die mensen zijn allemaal gek.

Het origineel was bijzonder mooi en heeft de tand des tijds veel beter doorstaan dan alle zogenaamd realistische spellen uit 2003, maar de 2013-uitvoering met zijn diepere zwarten, fraaiere licht/schaduweffecten, subtielere kleurstellingen, meer gedetailleerde textures en grotere drawdistance (dit alles in breedbeeld 1080p HD, aan je ogen voorbij zeilend met zestig beeldjes per seconde) is toch écht wel de fraaiere versie.



Na z'n vorige game, twee jaar geleden, is Link in een diep gat gevallen.

Goedkeuring

Eigenlijk kan alles wat Nintendo aan The Wind Waker heeft geupdate mijn goedkeuring wel wegdragen. De graphics zijn natuurlijk de grote blikvanger, maar het beheren van de inventaris en raadplegen van plattegronden op het touchscreen van mijn GamePad (dus zonder het spel te hoeven pauzeren) is mij ook erg goed bevallen. Zeker tijdens de vereenvoudigde, maar nog steeds ellendige, zoektocht naar Triforce-stukken schiet dat lekker op.



Ik heb gehoord dat er ook wat meer stealth-gameplay in deze Zelda zit; een soort SplinterZelda dus.

Tien jaar

Nu ik The Wind Waker eindelijk weer eens compleet heb doorgespeeld, kan ik tevreden vaststellen dat deze tien jaar oude Zelda niet alleen qua graphics maar ook qua opzet en actie in niets onderdoet voor recenter verschenen action-adventures. Het spel is misschien een tikje te makkelijk, maar dat wordt goedgemaakt door de toegevoegde Hero Mode, waarin vijanden je dubbele schade toebrengen en je geen aanvullende hartjes meer in gras of potjes kunt vinden.

Ook wel leuk: na een uur of acht spelen kun je voor je bootje een superzeil krijgen waarmee je sneller en zonder de wind te draaien in elke richting kunt varen, wat je heel wat repetitief geouwehoer met je magische dirigentenstokje (ook wel bekend als The Wind Waker) bespaart.

Eigenlijk heb ik best zin om de game nog eens helemaal in Hero Mode te spelen, maar met het oog op de stapel games die ik óók nog wil spelen (zoals The Last of Us, Rayman Legends en GTA V) zijn we waarschijnlijk wel tien jaar verder voordat ik daar aan toekom.

Hopelijk kan ik The Wind Waker ook in 2023 nog waarderen als een wonderschone game. Ik verwacht van wel.

SCORE 85

De subtiele verbeteringen garanderen een vlottere en minder frustrerende doorloop van een van de mooiste avonturenspellen ooit gemaakt. Dat het geen compleet nieuw spel is, ben je dankzij de strakgetrokken graphics snel vergeten.

JURJEN



Als je het origineel niet kent, doe je er waarschijnlijk wel wat langer over dan achttien uur.

18 UREN

7

BASICS

ACTION-ADVENTURE
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW





GOLD AWARD

BEYOND TWO SOULS

Is het een vogel? Is het een vliegtuig? Is het een videogame? Over die laatste vraag zal een hoop onenigheid gaan komen, maar dat Beyond: Two Souls een onuitwisbare indruk achterlaat, staat volgens Jan vast als een huis.

REVIEW

PS3

De 'opvolger' van Heavy Rain staat al tijden op mijn radartje te knipperen. Niet zo vreemd, want ook het nieuwe verhaal onder de bezielende leiding van David Cage is weer spiritueel, bovennatuurlijk en filmisch.
De ongemakkelijke sfeer van Fahrenheit en Heavy Rain komen knap samen in Beyond: Two Souls. Let wel, deze 'supernatural thriller' is een stuk strakker geregisseerd dan voorganger Heavy Rain. In de rol van Jodie dien je nog steeds keuzes te maken, alleen zijn die keuzemomenten minder prominent aanwezig.
De vertakkende verhaallijnen van Heavy Rain ontbreken eveneens in Beyond. Hier draait alles om de belevenissen van Jodie, levensecht neergezet door de talentvolle actrice Ellen Page.
Beyond: Two Souls kent wel verschillende einden, afhankelijk van het avontuur dat jij hebt meegemaakt.

Anti-game?

Beyond: Two Souls (B:TS) is zo'n game die je in één keer wil uitspelen. Het is een pageturner waarin ik emoties heb ervaren en dingen heb meegemaakt die me nog altijd helder voor ogen staan.
Toch zal niemand B:TS een 'coole', 'vette' of 'brute' game noemen (geen instortende wolkenkrabbers, opgepoetste bolides, intense shoot-outs of beeldvullende explosies); misschien moet je eerder spreken van een anti-game.

> **"Een overrompelende, intense, meeslepende ervaring."**



Deze keer speel je geen held of cynische klootzak met wisecracking one-liners. Je speelt, of beter, je bent een outcast, een verschoppeling, een freak, een kind dat (buiten haar schuld) vervreemd is van haar ouders, een puber die geen aansluiting vindt bij leeftijdgenoten en nooit een echte jeugd heeft gekend, een jonge vrouw die altijd op de vlucht is, iemand die nergens rust vindt, een persoon die vervloekt is met datgene wat haar enige kans op overleven is. Oef, het is me nogal wat.

Naargeestig

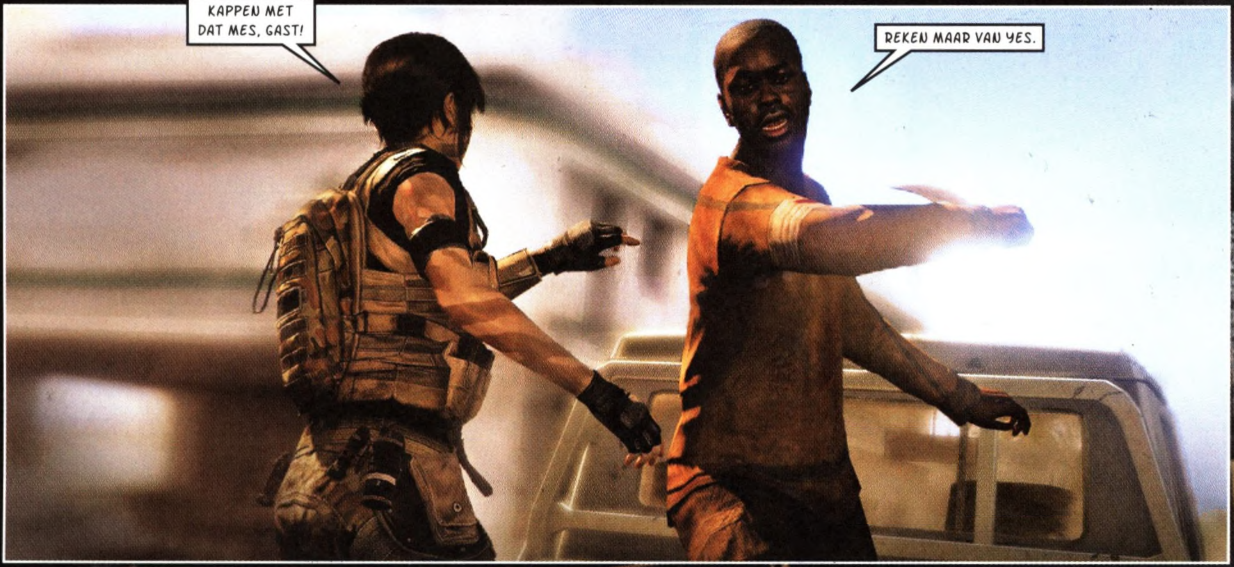
Voor diegene die (nog steeds) niet weten waar ik het over heb: Beyond: Two Souls draait om vijftien jaar uit het leven van hoofdrolspeelster Jodie (nogmaals, hulde aan de manier waarop Ellen Page haar neerzet). Deze dame beschikt over een speciale gave: haar koppeling met de entiteit Aiden.
De vijftien jaar van Jodie maak je a-chronologisch mee waarbij je zowel van voor naar achteren als andersom door de tijd springt. Zo leer je Jodie goed kennen en vallen de puzzelstukjes over het hoe en waarom langzaam op hun plaats.
Je speelt met Jodie als klein meisje en kleuter, als puber en uiteindelijk als jongvolwassen vrouw. Je wordt voortdurend tussen verschillende levensfasen heen en weer geslingerd.
Al snel begin je door te krijgen dat het leven van Jodie één grote strijd met zichzelf en Aiden is, en dat heeft absoluut invloed op je eigen gemoedstoestand. Ander gezegd: vrolijk word je niet van Beyond: Two Souls, en dat is ook het effect dat Cage wil oproepen met zijn game.

Trucjes

Je voelt het constant als jouw taak om je alter ego te beschermen en heelhuids uit diverse netelige situaties te redden. Dat laatste doe je negen van de tien keer als Aiden. Met één druk op



de knop wissel je tussen Jodie en Aiden, en Aiden kan als niet menselijke entiteit verschillende handige trucjes uitvoeren. Van het in de lucht laten vliegen van een koffiekopje, een tafel of een gepantserde S.W.A.T. truck (afhankelijk hoe pissig hij is), tot het bezit nemen en zelfs doden van mensen.
De delen 'Aiden gameplay' voelen het meest vrij, aangezien je hier kan stoeien met je omgeving en zelf bepaalt hoe ver je wil gaan als doorgedraaide poltergeist in het bestieren van de onwetenden om je heen.



Spoiler alertje

Ik heb me tot nu toe bewust onthouden van inhoudelijke spoilers, maar moet toch een kleine scène met je bespreken om iets van de keuzemogelijkheden en gameplay te illustreren. Wil je echt blanco de game ingaan, skip dan naar de volgende alinea.
Ben je er nog? Okay dan. Jodie komt als zestienjarige op een feestje terecht, en even lijkt ze een moment van geluk te kennen, maar die illusie wordt keihard verstoord. Lang verhaal kort; ze wordt door een groep pestkoppen opgesloten in een gangkast en daar hyperventilerend achtergelaten. Uiteindelijk ontsnapt ze met behulp van Aiden.
Daarna heb je als speler direct de keuze: vertrek je in allerijl of neem je wraak? Ik koos voor het laatste omdat mijn emoties me op dat moment die kant op dwongen. Vervolgens ging ik helemaal los met Aiden.

weetje • weetje

De besturing in Beyond is een stuk soepeler en intuïtiever dan die van Heavy Rain. Er zijn minder QTE's, al zijn ze nog steeds niet helemaal uit beeld. Een paar keer zijn ze ronduit knullig, maar het overgrote deel van de game heb ik me er niet aan gestoord. De besturing van Aiden is sowieso QTE-vrij.

Van geheim agent tot zwerver

Hoe ouder je wordt, hoe brozer én bozer Jodie wordt. Op den duur is Aiden zo krachtig dat je als een Carrie uit Stephen King's klassieker huis kan houden, en stapelen de lijken zich op. Dat voelt even krachtig als verontrustend.
Het spel slingert je bovendien voortdurend heen en weer. Er zijn momenten dat je een normaal leven probeert te leiden en gewoon als klein meisje meedoet aan een sneeuwballengevecht. Even later zwerf je dakloos over straat en moet je maar zien te overleven. Hoe ver ga je dan om aan geld te komen? Weer een ander moment ben je lid van een geheime eenheid binnen de CIA en combineert het spel bovennatuurlijke krachten met een James Bond-achtige scène. Hierdoor blijft Beyond constant spannend, prikkelend en intens.

Recht in je hart

Er waren destijds mensen die Heavy Rain helemaal geen spel vonden, maar meer een interactieve film waarbij je slechts op wat knopjes hoefde te drukken. Daarmee deden de criticasters de game echter absoluut te kort.
Heavy Rain was een spannende thriller met een hoog 'whodunit' gehalte. Beyond is persoonlijker omdat het draait om het levensverhaal van één personage, en dat leven is bijna ondragelijk te noemen. Het spel weet de bizarre gebeurtenissen rond Jodie als een film te presenteren, maar toch is Beyond absoluut een game. In basis zou je het spel een adventure kunnen noemen waarbij de puzzels overigens nooit echt moeilijk worden. Daarnaast zijn er genoeg actie-reactie momenten aanwezig om de reflexen van jou als speler te testen, en hebben de CIA missies zelfs wel iets weg van Splinter Cell.
Maar veel belangrijker is dat Beyond laat zien waar het medium videogames nog méér toe in staat is. In dit geval het creëren van een overrompelende, intense, meeslepende ervaring waarbij overlevingsdrang enerzijds en wanhoop anderzijds zich recht in je hart zullen boren.

WIJZE RAAD

Als ik je een wijze raad mag geven: speel deze game in één keer uit en ga dan het hele spel of losse scènes nog eens spelen waarbij je zaken wat anders invult. Geef niet toe aan de verleiding om delen opnieuw te spelen tijdens je eerste run, want dat haalt je echt uit de flow van het avontuur. Bovendien vereenzelvig je je veel meer met Jodie door haar verhaal in één keer te doorlopen en de keuzes te maken waarvan jij voelt dat je ze zo moet maken.





SCORE 91

De game-industrie moet blij zijn met creatieve geesten als David Cage. Beyond: Two Souls biedt een unieke, emotionerende spelervaring die je in weinig andere games aantreft. Free your mind and the rest will follow...

JAN



Na een dikke negen uur kijk je naar de eindcredits en blijf je nog vele minuten met open mond voor je uit staren.

9 UREN

16

BASICS

FILMISCH ADVENTURE
QUANTIC DREAM / SCE
1 SPELER
OUT NOW

XBOX 360 | PS3 | PC | REVIEW



Grand Theft Auto V Online

MULTIPLAYER

In het echt zitten Tjeerd en Graddus in hetzelfde voetbalteam. In het virtuele leven kan het duo elkaars bloed wel drinken. PES, FIFA, GRiD: de baklappen laten geen kans onbenut hun competitiedrang op elkaar te botvieren. En die twee moeten samen GTA Online reviewen?



NOG GEEN VIJF MINUTEN IN DE WERELD VAN GTA ONLINE, ZIJN TJEERD EN GRADDUS DIRECT IETS DUIVELS VAN PLAN: HET JATTEN VAN EEN ULTRASONISCHE P-996 LAZER FIGHTER JET UIT DE ZWAARBEWAPENDE LEGERBASIS VAN FORT ZANCUDO! MAAR IN TEGENSTELLING TOT DE SINGLEPLAYER, STAAN ER HOGE METALEN HEKKEN VOOR DE TOEGANGSPOORT. GELUKKIG KENT TJEERD EEN SHORTCUT...

"We kunnen met een aanloop vanaf deze berg een sierlijke sprong maken over het hek van de basis. Als je mij nou effe aan het stuur laat...? Ik weet precies hoe je moet rijden namelijk."

"Jou achter het stuur laten? Dude, ik zag je laatst in real-life op de fiets naar voetbal zigzaggen. No-way dat ik naast jou in een auto ga zitten! Nee, weet je wat, ik pik je wel effe op. Waar sta je precies?"

"Het is beter dat ik 't doe, geloof me nou maar. Jij bent keeper omdat je niet kunt voetballen en ik rij omdat jij niet kunt rijden. Kom me maar halen aan de achterkant van de legerbasis, ik sta met mijn enkels in de drek van een visvijver."

"Uuuh, je kunt ook gewoon op het droge staan, hé. Maar ja, zal wel iets Fries zijn ofzo... Okay, volgens mij zie ik je staan. Wacht ik...... Shit, de rem werkt niet me..."

*** FLATS *** (hihihihihi)

"Gast! Waar slaat dat nou op? Hebben we net een half uur geprobeerd om bij elkaar in de buurt te komen, rij je me dood! En heb je de auto nou serieus ín de vijver geparkeerd? Hoe moeten we in godsnaam naar die legerbasis komen? Het is minstens een kwartier lopen!"

"Ik zei toch, m'n rem deed het niet! Ah, ik zie het al: iemand heeft z'n Cluckin' Bell-bucket laten slingeren en die is eronder gekomen *pulkt een stukje kip tussen zijn tanden vandaan*. Anyway, laten we die basis voor nu even vergeten. Ik wil eerst zien of ik wel echt iets aan jou heb als partner. Want je laat je wel heel makkelijk kisten..."



weetje • weetje

Als je echt alles uit GTA Online wil halen, is het de moeite waard om vijftien vrienden op je server te verzamelen. Vervolgens met z'n allen een heist pullen is echt EPIC!

BUGS

Iedereen was zo er zo ziek van dat ze niet direct de Online wereld van GTA konden verkennen door de serverproblemen, dat er bijna geen aandacht werd besteed aan de bugs. Maar mijn god, die waren niet mals, zeg. Zo kon ik op een gegeven moment niet harder dan 50 km/u rijden, verdween mijn mannetje voor een kwartier, waardoor ik een spook was en had ik 'last' van een anderhalf uur durende Godmode. Nu moet ik zeggen dat de Godmode best vermakelijk was; ik heb zonder een enkele cheatcode in te voeren in twintig tanks, acht straaljagers en twee hoeren gezeten. Voor dat laatste is eigenlijk geen Godmode nodig, maar ach, het blijft leuk hè?
Het lijkt wel of ze te weinig tijd aan GTA Online hebben besteed, met al die serverproblemen en bugs. Slordig, Rockstar!



AL KIBBELEND STAPPEN DE DWAZEN IN EEN TAXI NAAR DE BEWOONDE WERELD. PLATZAK WORDEN ZE BIJ EEN TANKSTATION AFGELEVERD. DAT KOMT MOOI UIT: DE KASSA OOGT GOED GESPEKT, DE INDIËR ACHTER DE TOONBANK IS EEN BANGE HOND EN ALS ER GOED SAMENGEWERKT WORDT, ZOU ZELFS ONS DOWNIE-DUO DIT VARKENTJE KUNNEN WASSEN...



"Psst, Graddus... Als jij nou in de auto wacht terwijl ik de kassa van die curryvreter leeghaal, kunnen we weg zijn voordat de politie eraan komt. Splitten we daarna de opbrengst!"

"Is goed ouwe pik. In mijn gun zitten toch geen kogels. Ik luister wel effe naar de radio..."*...bitches in the living room gettin' it on, and they ain't leaving till...*"

"Kut... kut... KUT!! Ik heb 'm voor z'n kop geschoten, het duurde te lang! Heb nu wel 1500 dollar, maar de popo is onderw... Graddus? Waar ben je?"

Uit een lege auto komt geluid:
** '... mind on my money and my money on my mind ...' **

"Tjeerd. Tjeerd! Hier ben ik. Op de parkeerplaats groeit een zeldzame lavendelsoort! Wat denk je, zouden we dit kunnen roken?"

"Ben je nou helemaal van de pot gerukt? We moeten hier als de sodemieter weg! Wat... wat heb je trouwens aan? Je ziet eruit als een poor man's Albert Verlinden met je blote bast in dat blauwe colbert... En is dát onze auto? Een mini? Een FUCKING MINI?!"

"Stresskip! Wees blij dat het geen Piaggio is. Pfff, sommige mensen..."

OM WAT STOOM AF TE BLAZEN, BESLUITEN DE BAKLAPPEN HUN ZINNEN TE VERZETTEN. EEN PAAR RACES, SHOOT-OUTS EN DRUGDEALS: HET PERFECTE 'BEDRIJFSUITJE' VOOR ZWAKZINNIGE CRIMINELEN! DAARNAAST KAN HET TWEETAL VOOR EENS EN ALTIJD BEPALEN WIE DE MEESTE SKILLZ HEEFT.

"Ik daag je uit. Zie ik je bij de finish in mijn roze sportwagen?"

"Bring it on! Het enige wat jij zo gaat zien, zijn mijn remsporen en dubbele uitlaat! Wist je trouwens dat je tijdens de race turbo's en raketten op kunt pikken? Zul je nodig hebben, slakkemans."

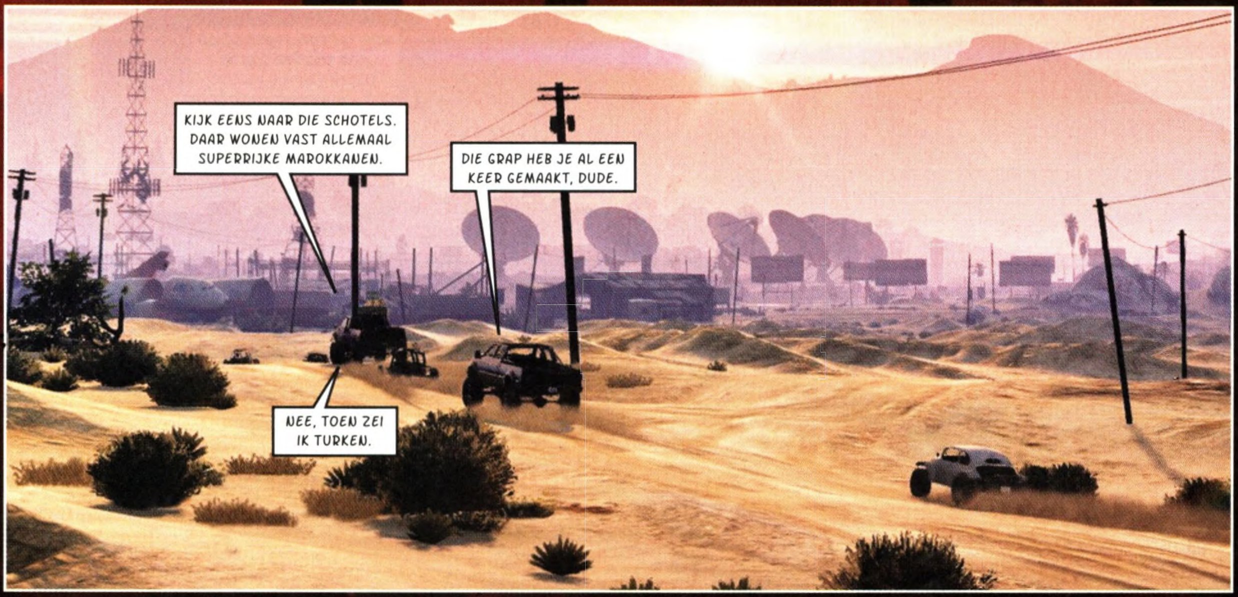
**** VROOOEEEMMM!!! ****

"Wat zeg je? Je rijdt te ver achter me om het te kunnen verstaan...! (scheurt over de finish met twee middelvingers in zijn neus) Damn, dat ging echt too ez man. Maarre, ondanks je incompetentie en impotentie - misschien weet je wel hoe je met een wapen moet omgaan?"

weetje • weetje

GTA V is nu al de lucratiefste game ooit - Rockstar verdiende meer dan een miljard dollar in drie dagen(!) -, maar volgens analisten komt daar nog een immens bedrag bij. Zo moeten de DLC en microtransacties samen 437 miljoen dollar binnenharken. KATSJING!

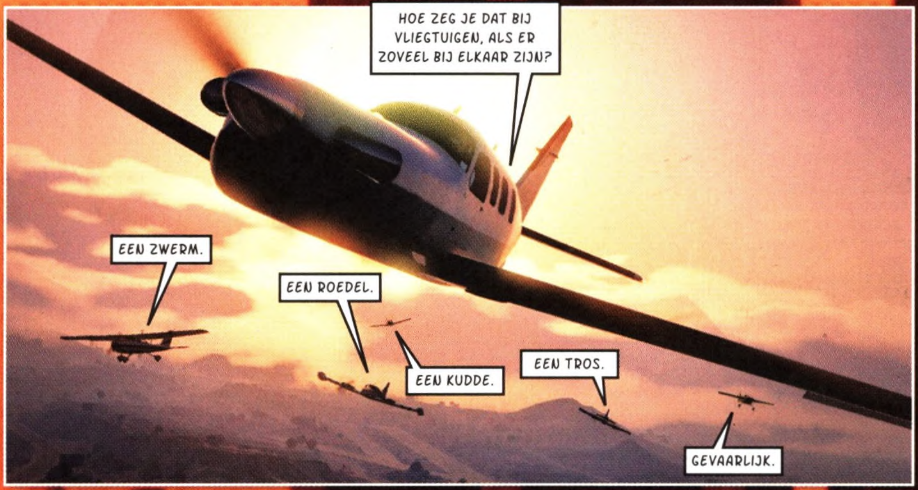
"Als er goed wordt samengewerkt, zou zelfs ons downie-duo dit varkentje kunnen wassen."



"Okay, nu vraag je erom, ik daag je uit voor een deathmatch. Ik stop deze shotgun zo diep in je reet dat je de kruitdampen kunt ruiken!"

"Fuck, jij had wél geld voor een shotgun en body armor omdat je die buit van de kruidenier voor jezelf hebt gehouden... CHEATER!!!"

"Nou, vooruit, ik geef toe dat je kansloos bent in dit potje, ook al heb je auto-aim. Ik »



geef je nog één kans om samen succesvol een missie te volbrengen, laten we een toffe auto pakken en naar de legerbasis cruisen om die straaljager nu écht te jatten. In GTA Online heb je toch een persoonlijke auto? Waar is die van jou?"

"... Impounded. Mijn mooie Bumblebeetje, sniff."

tip • tip

Tijdens de tutorial stopt Simeon gratis een zendertje in je auto, spuit 'm in de kleur die je wil en je wordt verzekerd. Zorg er dus wel voor dat je de allervetste auto uitzoekt, want deze kans krijg je maar één keer!

OMDAT ONZE STOERE HELDEN, UHM.. HALFGARE UILSKUIKENS, WEDEROM COMPLEET BLUT ZIJN, TREKKEN ZE EROP UIT OM DE 'BUMBLEBEE'-ACHTIGE PIMPMOBIEL VAN GRADDUS UIT HET POLITIEDEPOT WEG TE GRISSEN. EEN PRIMA TEST VOOR DE ULTIEME UITDAGING: ER VANDOOR GAAN IN ZO'N ILLUSTERE P-996 LAZER FIGHTER JET.

"Yes, we zijn binnen... Wajooow dude! Wat zit er nou op je bekleding? Het lijkt wel op de witte vloed van die dikke hoer op de hoek, wat ben je toch een smeerpijp Graddus..."

"Nee joh, het is eeeeeeh, nou eeeh... tandpasta! Van toen ik mijn tanden ging poetsen, enzo. Anyway, heb je al een plan bedacht voor als we eindelijk een keer die basis binnen zijn?"

"Ja, zoals ik al zei: we rijden de berg op, nemen een aanloop en springen over het hek heen. Zodra we binnen zijn, sneaken we via de zijkant naar de straaljagerdepots en jatten we er allebei eentje. Belangrijk is dat we supervoorzichtig zijn. Voorzichtig dus! Verknal dit niet Graddus..."

MET EEN MOOI BOOGJE GLIJDT DE WAGEN DE BASIS BINNEN. ZOU HET DE LAMZAKKEN DAN TOCH LUKKEN?

"Binnen! Nice man. En wat je over dat verknallen zei: check dit! - RATATATATATATA. Pak aan mo-fo's!!!"

<<Vier sterren wanted-level>>

... Oh shit...



GTA OFFLINE

Zo hé, wat had ik een zin in GTA Online. Nadat de game om 13:00 's middags live is gegaan, tel ik de uren af voordat ik klaar ben met werken. Hop, naar huis, pizzaatje bestellen en gaan met die banaan.
Na het creëren van mijn personage (een homofiele hipster met een heroïnehoer als moeder en een vader die bij de vuilstort werkt), kan de pret beginnen...
Watte, de GTA cloud servers are unavailable? Potverdomme, natuurlijk proberen er bijna tien miljoen gamers tegelijk in te loggen, maar Rockstar zal met hun GTA V-miljarden toch wel een serverpark ter grootte van Luxemburg hebben klaargezet? Nee dus. Hoe vaak ik het ook probeer, ik kom er maar niet in. Net als bij die preutse chick waar ik ooit mee aan het daten was.
Inmiddels is het 22:00 's avonds en ik ben er klaar mee. Is de ontwikkeling van GTA Online soms uitbesteed aan Rukstar? Noem het dan gewoon GTA Offline! Wat een stinkzooi! Als het morgen niet lukt, geef ik die shit gewoon een 1... Hé, er gebeurt iets. Ik zit in een vliegtuig. Ik land in Los Santos!
...
***'You've been kicked by another player'* ... RAAAAAAAAAHHH!!!!!**

weetje • weetje

Wil je je slachtoffers tijdens overvallen en andere intimidaties de stuipen op het lijf jagen? Schreeuw dan zo hard mogelijk door je headset! Ook goed tegen irritante buren.



In Los Santos gebruiken ze hun claxon zelden.



SCORE 80

TJEERD

Het is zonde dat de slordigheden van GTA Online zo'n grote schaduw hebben geworpen op het project; de bugs en de onwaarschijnlijk slechte launch zijn als twee dikke zwarte haren op een mooie tiet. Maar trek je die haren eruit, dan heb je een heerlijke tiet waarmee je uren en uren plezier kunt hebben.

GRADDUS

GTA V was al de beste game ooit gemaakt ™. En nu heeft Rockstar ook nog eens de beste multiplayer in een sandbox-game ooit in elkaar geknutseld! Okay, de kwaliteit van de singleplayer haalt het niet (want weinig extra's, sommige saaie activiteiten en een roffe launch), maar voor de rest is GTA Online minstens zo leuk als met je collega in hetzelfde voetbalteam zitten!

Alsof je solo nog niet genoeg tijd kwijt was aan Rockstar's crime-epos, jat GTA Online nog effe de laatste restjes sociaal leven bij je vandaan.

50+ UREN

18

BASICS

ONLINE SANDBOX
ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR GAMES
1 - 16 SPELERS
OUT NOW



2K DRIVE

Sinds Real Racing 3 vind JJ scheuren op een iPad eigenlijk best leuk. Kijken of die smile nog op zijn lelijke bakkes zit na het spelen van 2K Drive.



Die witte autootjes hebben een heel rare naam. Iets met stijve piemel ofzo... Oh ja, pik up!

Tot Real Racing 3 had ik weinig met racen op een iPad of telefoon. Racen door met je vinger op een fictief stuur op het scherm te draaien, werkte voor geen meter. Ik kreeg er vooral een ongelooflijk ruwe wijsvinger van.
Maar sinds ik een iPad mini heb, en de tilt-functie kan gebruiken om de wagens te besturen in Real Racing 3, ben ik om.

Project Gotham

2K Drive kent vrijwel dezelfde besturing als RR3 en beloofde me ook simulatie-achtige gameplay (voor zover dat kan op een tablet).

> **"Meteen vanaf het begin probeert men je te verleiden extra geld te lappen."**

Dat zich onder de makers van 2K Racing verschillende ex-medewerkers van Bizarre Creations (makers Project Gotham) bevinden, deed mijn trek in dit spelletje alleen maar toenemen. Ik vind PGR namelijk nog steeds een van de leukste en beste arcade racers die ik het laatste decennium gespeeld heb.
Hoewel de PGR-flavor wel degelijk aanwezig is in het spel (tracks in de stad, flashy cars, veel driftwerk), heeft de game niet het tempo, de schwung en, laten we eerlijk zijn, de kwaliteit van deze grootheid van weleer. Nu weet ik wel dat een tablet geen console is en z'n beperkingen kent, maar het is ook de aanpak van Lucid zelf die voor veel frustratie en ergernis zorgt.

Ergernis

De grootste bron van ergernis zit 'm in de manier waarop Lucid Games geld aan je wil verdienen. Je hebt momenteel op de tablets en phones twee modellen: of Free to Play met microtransacties of gewoon de game kopen en alles kunnen spelen. Lucid heeft er helaas voor gekozen om beide modellen tegelijkertijd te hanteren

en dat maakte me af en toe flink link (wees gerust, mijn tablet is nog heel).
2K Drive kost zes euro en dat geld is de game zeker waard.



Veel coureurs hebben een zoutvaatje in hun auto. Da's tegen de flauwe bochten.

Honderd circuits, veel afwisselende races, sim- of arcade-mode, multiplayer, uitgebreide customising mogelijkheden, sommige console games doen het voor minder.
Maar meteen vanaf het begin probeert Lucid Games je te verleiden om geld te lappen zodat je dingen sneller vrij kunt kopen. En niet een of twee keer, maar echt bij alles. Nieuwe auto's, reparaties, boosts etc, er is vrijwel geen ontkomen aan.
En nou was dat nog niet echt een probleem als dit alleen aantrekkelijk was voor luie gamers. Je merkt echter te vaak dat hoe goed je ook bent, je nauwelijks kunt winnen omdat je auto niet snel genoeg is. Je komt ook als topcoureur alleen verder door puntjes te sprokkelen met een zuurverdiende vijfde plaats ofzo. En dat is eigenlijk een verkapte vorm van een koop afdwingen, en dat trek ik niet als ik al voor een game heb gelapt.

Meer van verwacht

Maar dat is niet alles. De game zit vol menu's en lange laadtijden zodat het tempo er behoorlijk uitgaat, zeker in het begin als de races niet al te lang zijn, is de verhouding zoek. Ook is de app nogal buggie en klapte hij er bij mij een aantal keer uit.
De besturing vind ik eveneens niet top. Het is zeker te doen, maar mist de finesse van RR3. Nee, ik had wel wat meer verwacht van de mannen achter Project Gotham.

weetje • weetje

2K Drive kent tientallen heerlijke bakken, maar ook hier geldt, als je niet bereid bent om een paar dagen te grinden, dan moet je echt opnieuw je poeplap trekken.



Homofiele autocoureurs zijn zeer gemotiveerd om de kopPositie te veroveren; ze willen dat iemand alleen van achteren tegen ze aan kan rijden.

SCORE 59

2K Drive ziet er tof uit en speelt behoorlijk, maar de pret wordt totaal verneukt door een aantal bugs en het voortdurend gebedel om je geld.

JJ



Als je niks koopt, kost de Career je zo een dag.

10 UREN

3

BASICS

RACING
LUCID GAMES / 2K GAMES
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

SONIC LOST WORLD



Jurjen voelde tijdens het schrijven van onderstaande review bijzonder vaak de drang om de naam Mario te noemen. Maar hij probeert zich in te houden tot de laatste alinea. Want Sonic Lost World is tenslotte een Sonic-spel. En ook nog eens het beste Sonic-spel dat hij ooit heeft gespeeld.



Eigenlijk doet Sonic Lost World niet veel bijzonders. Of eigenlijk zou ik moeten zeggen: godzijdank doet Sonic Lost World niet veel bijzonders. Geen weerwolven, geen zwaarden, geen romances, geen speelbare vriendjes. In deze 3D-Sonic ben je Sonic en moet je hard vooruit. Het bijzonderste is eigenlijk dat het allemaal iets minder hard gaat dan gebruikelijk.
Sonic gaat niet automatisch rennen, hij rent pas als je de R-knop ingedrukt houdt. De eerste keer dat je een level speelt, kun je kiezen: ga je op volle snelheid springend en stuiterend vooruit, en zie je wel waar het schip strandt? Of ga je, net als ik, behoedzamer te werk: langzaam maar zeker de hindernissen overwinnen, en alleen rennen waar het overduidelijk kan?

Schattige diertjes

De levels zijn gevarieerder dan ooit. Soms ren je door een holle tunnel, rondom een planeetje, of over de buitenkant van pe-nisvormige levelsecties. Het volgende moment zit je in een ouderwets lekker 2D-gebied, grind je langs rails, ga je vliegen, knal je Sonic als flipperbal tegen bumpers of rol je hem als grote logge sneeuwbal door hindernisbanen.
Doel van het spel is het bevrijden van de schattige diertjes die door Robotnik in robotcapsulevijanden zijn gestopt, of zoiets. Dat ik die diertjes moest bevrijden ontdekte ik - wegens instinctief wegdrukken van filmpjes - pas toen ik te weinig diertjes had bevrijd om verder te kunnen. Het moment waarop ik terug moest naar eerdere levels om deze wat grondiger uit te kammen.

"De beste Sonic die ik ooit gespeeld heb."

Onderzoekende aanpak

De tweede keer speelde ik de levels nóg langzamer, als een ontdekkingsreiziger. Ik rende tegen muren op, verkende verdachte plekjes, klom in bomen en speurde naar alternatieve routes.
Dat zoeken naar diertjes en andere verzamelingen valt trouwens niet mee, als je regelmatig naar een ander deel van het level wordt geknald zonder mogelijkheid om terug te keren. Ook het feit dat je de camera niet kunt draaien, hindert deze onderzoekende aanpak.
Toch kreeg ik dankzij deze trage, bijna anti-Sonic-achtige manier van spelen, pas écht waardering voor de gelaagde constructies van de levels.




Sonic werkt op zaterdag als koerier bij PostNL. Ze noemen 'm daar onze postegel.

Plotselinge sterfgevallen

Het spel confronteert je ook met nieuwe vijanden, de zogenaamde Deadly Six. Deze blijken echter een stuk minder dodelijk dan hun naam suggereert. Vaak had ik ze al verslagen voordat ik precies wist wat de bedoeling was.
Het is maar goed dat het spel dwingt/aanmoedigt om levels meerdere keren te spelen (er is bijvoorbeeld ook nog een time trial), anders had ik de game na vijf uur wel uitgespeeld, ondanks de - nog steeds - vele plotselinge sterfgevallen. Vaak is het halen van een level een kwestie van onthouden waar het mis ging, en daar de volgende keer wat zorgvuldiger spelen. Nog steeds typisch Sonic, dus.

Botsingen

Ja, dit is de beste Sonic die ik ooit gespeeld heb. Dat komt mede doordat de makers ervan overduidelijk eens heel goed hebben gekeken naar de Marioserie, en dan met name Super Mario Galaxy.
Maar ondanks het tragere tempo en de grote variëteit in levels, had ik nog steeds wel eens last van botsingen tussen de mogelijkheden van Sonic en de uitdagingen die de levels je stellen.
Wel rennen, niet rennen, eigenlijk kun je de keuze pas goed maken als je een level stervenderwijs hebt leren kennen. Niet de mooiste manier om een spel te spelen.
Dus ook al is dit de beste Sonic ooit... Sorry maar ik moet het zeggen: verwacht geen Super Mario Galaxy. ✪

GOUDEN TIJDEN VOOR PLATFORMFANS

2013 belooft een uitstekend jaar voor platformfans te worden. Want na recente topspellen in de series van Rayman en Sonic, krijgen we dit jaar ook nog eens veelbelovende spellen met Kirby en Super Mario in de hoofdrol. En laat ik indietoppers als Guacamelee! en SteamWorld Dig niet vergeten te noemen.

SCORE 84

Met z'n grote variatie aan uitdagingen, uitbundige presentatie en subtielere, iets tragere gameplay is deze Sonic mijn nieuwe favoriet in de franchise geworden. Al blijven enkele problemen van de serie ook in deze Sonic aanwezig.

JURJEN



Inclusief ontgrendelbare extra's, time trials en leuke twee-speler-dingetjes ben je hier wel effe mee bezig.

10 UREN

7

BASICS

PLATFORMER
SEGA / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

HALLOWEEN



HEFTIGE HORROR EN GRUWELIJKE GRIEZELMOMENTEN

OP 31 OKTOBER IS HET HALLOWEEN. HET ZAL IN ONS LAND TOT WEINIG FESTIVITEITEN LEIDEN. MAAR 'T IS NATUURLIJK WEL EEN MOOIE AANLEIDING OM JE IN DE INTERACTIEVE HORROR TE STORTEN. JURJEN SPEELDE TWEE VAN DE HEFTIGSTE HORROR-SPELLEN DIE DIT JAAR ZIJN VERSCHENEN, TERWIJL DE REST VAN DE REDACTIE HERINNERINGEN OPBOERDE AAN HUN MEEST INTENSE GAMEMOMENTEN.



AMNESIA A MACHINE FOR PIGS

Een huis is een gebouw om in te wonen. Met z'n muren en dak beschermt zo'n gebouw je tegen weer, wind en Jehova's getuigen, waardoor het meestal een fijne en veilige plek is... maar niet altijd! **Soms zijn huizen gewoon verschrikkelijk enge dingen.** Vooral als het een oud landhuis betreft met een complexe layout van (geheime) gangen, trappen en kamers vol merkwaardige attributen. Opgezette dieren, schilderijen met verontrustende voorstellingen, antieke prullen en merkwaardige machinerie doen het ook altijd goed in dat soort huizen; en dat geldt eveneens voor het huis waarin het tweede Amnesia-spel begint.



Wanneer je bij de beschrijving van het huis aan Resident Evil moest denken: laat die gedachte maar weer varen. Er zitten bijvoorbeeld nauwelijks monsters in Amnesia: A Machine for Pigs, en al helemaal geen zombies. Ook geen wapens, trouwens.

Wanneer je nu aan de eerste Amnesia moet denken: laat die gedachte ook maar varen. De eerste Amnesia is een van de engste spellen ooit. **De tweede Amnesia is ook erg eng, maar niet echt een spel.** Je moet het meer zien als een belevenis. Een erg enge belevenis.

A Machine for Pigs is ontwikkeld door een heel andere ontwikkelaar dan de voorganger, namelijk door The Chinese Room, wellicht bekend van de al even actieloze belevenis genaamd Dear Esther.

Stel je maar even voor: langzaam loop je langs de trap omlaag naar de kamer met de kaarsen. Plotseling begint het hele huis te trillen, en slaat je hart een paar keer over.

Of: opeens kantelt je eerste-persoons perspectief een stukje, terwijl de lampjes in de gang knetteren en knipperen, en je personage zwaar begint te ademen.

Of: de telefoon gaat.

FAVORIETE ZENUWSLOPERS VAN DE REDACTIE

ZIN OM KOMEND HALLOWEEN-WEEKEND ZELF OOK NOG EVEN IN DE HORROR TE DUIKEN? DE PU-REDACTEUREN INSPIREREN JE GRAAG MET HERINNERINGEN AAN HUN FAVORIETE HORRORSPELLEN VAN DE HUIDIGE GENERATIE. DE MEESTE HOEVEN JE NIET MEER DAN ÉÉN OF TWEE TIENTJES TE KOSTEN. HOU NOG WEL EVEN € 5.99 ACHTER DE HAND VOOR EEN SCHONE ONDERBROEK.

DOOM 3

De game had destijds fantastische graphics en er werd goed met lighting effects gewerkt om een even geloofwaardig als beklemmend sfeertje te creëren. Alleen al door de schaduwen heb ik af en toe in m'n broek gescheten van angst.

ALAN WAKE

Mijn favo horrorgame van deze generatie? Damn, wat een confronterende vraag. Ik heb al te lang geen goeie horrorgame gespeeld, realiseer ik me opeens. Maar vooruit, ik ga voor de eerste Condemned. Of nee, toch Alan Wake!

ALAN WAKE

Ik sluit me aan bij Graddus. Alan Wake is misschien niet het beste maar wel het meest bijzondere horrorspel. De gameplay staat volledig in dienst van het fantastische, gekmakende verhaal en de personages. Puntje-van-je-stoel-spel!

ZOMBIU

Het is échte, onheilige, ranzige horror, met een kwetsbaar, nogal hulpeloos hoofdpersonage, een constant gevoel van groot gevaar, een survivalgevoel waar ik altijd met een mengsel van weemoed en afschuw aan terug zal blijven denken en... de Brick Lane Community Nursery.

RESIDENT EVIL 6

Eigenlijk is het meer een actiegame dan een horrorgame, maar toch. Puur vanwege z'n ambitie; de game bevatte ontzettend veel toffe ideeën en een singleplayer waar je U tegen zegt.

CONDEMNED

Condemned was de allereerste game die ik in HD speelde (toen ik op JJ's huis moest passen) en de rauwe, ranzige en realistische stijl ervan, vond ik even uniek als angstaanjagend. Een segment in een verlaten warenhuis waarin je tussen tientallen etalagepoppen door moest lopen, wetend dat één ervan je zo kon bespringen, was misschien wel het engste dat ik ooit in een game of film heb meegemaakt.



"WANNEER JE EEN SCHIETMECHANISME TOEVOEGT AAN EEN HORRORSPEL, DRAAIT HET SPEL NIET LANGER OM DE EMOTIONELE STAAT VAN DE SPELER, MAAR WORDT HET EEN OEFENING IN HET OPLOSSEN VAN PROBLEMEN."



Dan Pinchbeck, maker van Amnesia: A Machine for Pigs

Je loopt al een half uur door het huis, er is in feite nog niets gebeurd, en toch staat het kippenvel op je armen.

Zoals het hoort in een spel genaamd Amnesia, word je met geheugenverlies wakker. Het begin van een lineaire expeditie in, rondom en onder het landhuis.

Je kunt niet vechten, maar bent voornamelijk bezig met dwalen, verkennen, observeren, deuren openen, brieven lezen, het kraken van kleine puzzels die eigenlijk geen puzzels mogen heten en het reconstrueren van een gruwelijke geschiedenis, hier en daar onderbroken door een bloedstollend schrikmoment.

Anders dan in de voorganger hoef je de brandstof van je lamp niet aan te vullen en kun je niet krankzinnig worden door te lang naar vijanden te kijken. **Daardoor bestaat het constante gevoel van dreiging eigenlijk alleen in je hoofd.** Na een uur begin je dat door te krijgen. Na drie uur is de belevenis al lang niet meer zo eng als in het begin.

Soms moet je vluchten of ontwijken; de enige momenten waarop er sprake is van enig 'spel' en werkelijk gevaar. Maar zo spannend als in de eerste Amnesia wordt het nooit.

De tweede Amnesia overtreft de voorganger wél met een veel dieper en verontrustender, ongebruikelijk volwassen verhaal, inclusief **gezellige thema's als industrialisatie, religie, oorlog en massamoord.**

Al deze thema's en verhaalfragmenten komen netjes samen in de bijzondere varkensmachine waar de subtitel naar verwijst. Deze machine bevindt zich in een fabriek vlakbij je huis. Dus ga maar eens kijken waar die machine voor bedoeld is. Als je durft.

Platform: PC / Mac
Prijs: € 15,99

A Machine for Pigs is met zijn diepere verhaal (fijn!) en gebrek aan gevaar (mmm...) een nogal afwijkende maar uiteindelijk best geslaagde en originele voortzetting van de Amnesia-serie. Minder onthutsend en spannend dan de voorganger, maar nog steeds goed voor hartkloppingen.

SCORE 78

BLOEDSTOLLEND

DE MEEST INTENSE HORRORMOMENTEN VAN DE REDACTIE

Het meest intense dat ik ooit gespeeld heb, is het Shalebridge Cradle-level uit Thief 3. Als meesterdief Garrett dien je een verlaten gebouw te verkennen dat ooit dienst deed als gesticht en weeshuis. Het geluid van rammelende kettingen, huilende kindjes en fladderende geesten is ijzingwekkend. Alleen om dit ene level moet iedereen Thief 3 alsnog gaan spelen!



Ik herken me helemaal in Jans beschrijving van dat zenuwslopende wees-/gekkenhuis in Thief III, maar dat is natuurlijk geen horrorgame. Dus laat ik het houden op een briljant schrikmoment in Resident Evil: Code Veronica (mijn favo Resi-deel), waarin je op een gegeven moment langs een raam loopt, waar iets tegenaan tikt. Je bent dus helemaal op je hoede, maar het blijkt een tak te zijn. Als je er voor een tweede keer langskomt, tikt er nog steeds iets tegen dat raam, maar je denk 'ach, no worries, dat is die tak weer'. Dus je loopt verder en *KLANG!* springt er plots een zombie doorheen. Ik kon m'n hart van de muur pulken, want dat was van schrik uit m'n oogkas geschoten!

Halverwege de story mode van Doom 3 moet je op zoek naar de uitgang in een doolhof van kamers en gangen. Uiteindelijk kom je in een net iets te donkere kamer, waar vreemde en onheilspellende geluiden klinken. Er staat een heel klein spotje gericht op een gat in het plafond en er staat een bouwlamp aan de andere kant van de kamer, gericht op een lange gang. Om bij de gang te komen moet je onder het gat van het plafond door en vanzelf kijk je naar boven. Op dat moment flikkert er een lijk op je harses, waardoor je je echt helemaal de pleuris schrikt. En als je daarna naar de gang kijkt, zie je een gigantische schaduw van een monster dat voor de bouwlamp langs loopt. Totale paniek! Ik krijg er nu nog kippenvel van.

In ZombiU moet je op een gegeven moment een medicijn ophalen in een 'verlaten' kinderopvang. Je wéét dat het niet bij die zingende kinderstemmetjes zal blijven, maar het spel leidt je aandacht zo slim af, dat je je toch helemaal de tering schrikt als je tussen het speelgoed en de kindertekeningen een zombie op je nek krijgt. Het grootste schrikmoment wachtte mij echter na het verslaan van de eindbaas in de kelder. Toen ik zijn lichaam moest scannen, verscheen voor de eerste en enige keer in het spel zo'n bleke, krijsende zombiekop op mijn GamePad - dus zo'n twintig centimeter bij mijn neus vandaan. Ademnood.

Het meest intense moment in een videogame? Dan kies ik voor het serene, maar tegelijkertijd ook onheilspellend macabere muziekje bij de savepoints in Resident Evil 4. Wat kijken jullie nou raar?

Graddus, je spoort niet. Maar ik ben het eens met je keuze voor Resident Evil 4. Daarin moet je het op een gegeven moment opnemen tegen Verdugo, een xenomorph-achtig monster (zie screen onder). Voordat het gevecht begint, krijg je uiterst korte cutscenes te zien vanuit zijn perspectief, waardoor je weet dat hij met een rotgang jouw kant op aan het rennen en klimmen is. Toen ik dat voor de eerste keer beleefde, en wist dat een verschrikkelijk sterk, monsterlijk wezen mij zeer snel naderde, voelde ik heel even de neiging de controller weg te gooien en mijn kamer uit te vluchten.





RESIDENT EVIL ÉCHT BELEVEN

Wie het spelen van een horrorgame toch niet eng genoeg vindt, kan al dertien jaar daadwerkelijk door horrortaferelen schuifelen tijdens de Halloween Fright Nights in Walibi (wanneer je deze PU meteen na ontvangst leest: 25, 26 & 27 oktober kun je daar nog terecht, en reken maar dat de zwervende zombieacteurs je een paar keer flink laten schrikken).

Toch zul je voor de ultieme reallifehorrorervaring naar Florida moeten vliegen. In het pretpark Universal Orlando kun je namelijk ieder jaar rond Halloween aan de wandel in diverse, erg fraaie, eveneens door levende horrorfiguren bevolkte spookhuizen, met omgevingen die rechtstreeks zijn gekopieerd uit The Walking Dead, Cabin in the Woods en Evil Dead. Maar het meest interessant voor ons gamers is natuurlijk een wandeling door Raccoon City in de nieuwe Resident Evil-attractie.

Misschien dacht je dat de plaatjes hiernaast screenshots waren, maar mooi niet dus: this is real...

OUTLAST





Met zijn overwegend lineaire pad langs kundig geregisseerde schrikmomenten, zieke sfeer, verwijzingen naar religie en je gemoed manipulerende geluidseffecten, doet Outlast wel **een beetje denken aan Dead Space**. Maar in vergelijking met de lugubere sci-fi-scares uit die serie, zijn de gruwelen in Outlast realistischer van aard, waardoor de horror een stuk harder binnenkomt - tot op misselijkmakend niveau. En, o ja, Outlast heeft geen combat.

Ergens halverwege deze first-person horrortrip zie je een kale gek neukende bewegingen maken tegen het achterste van een onthoofd lijk. **Necrofilie in een game, dat hadden we volgens mij nog niet gehad**.
Als de kale gek je spiedende blik opmerkt, springt hij geschrokken overeind en zegt: "God damnit. What the fuck is the matter with you?"
En er zitten meer leuke momenten in Outlast. Zoals die keer dat je in een kamer valt waarvan je de vloer niet kunt zien omdat deze volledig is bedolven onder de rottende lijken. Of die keer dat er opeens een arm door het raampje van een celdeur wordt gestoken. De andere leuke momenten mag je zelf ontdekken.

> "TIJDENS EEN TESTSESSIE, MOEST EEN SPELER NA EEN HALF UURTJE STOPPEN. ZE GING NAAR BUITEN EN BEGON TE HUILEN OM ALLE OPGEBOUWDE SPANNING KWIJT TE RAKEN. TIJDENS DE E3 IS EEN SPELER ZELFS IN ELKAAR GEZAKT VAN ANGST."



Philippe Morin, maker van Outlast

Je begint het spel, stapt uit de auto en daar sta je dan: tegenover Mount Massive Asylum. Een enorm gebouw dat massief en dreigend afsteekt tegen de roodoranje schemerhemel. Wanneer je via steigers door een raam naar binnen bent geklommen, gaat het licht uit.
De scares beginnen rustig, met een tv die aanspringt en een deur die wordt dichtgeduwd. Maar **al snel hangt er een lijk in je gezicht**. Iets verderop vertelt een op een stok gespietste meneer met zijn laatste adem: "You have to get the fuck out of this terrible place." Als je jezelf een paar minuten later door een nauwe doorgang probeert te wurmen, word je gegrepen door een dikke kale gek die je een etage omlaag smijt.
Wanneer dit klinkt als een platte opeenvolging van schrikmomenten: dat is het ook. Maar gelukkig heeft het spel meer te bieden.

Net als in Amnesia: A Tale of Pigs (zie de andere review in deze special) kun je in Outlast geen wapens gebruiken. Maar **anders dan in de nieuwe Amnesia, is het in Outlast niet makkelijk de gestoorde gruwelen te overleven**.
Je komt vaak in onverlichte omgevingen, waar je alleen iets kunt zien als je de nachtkijker van je camcorder gebruikt. Dat ding zuigt je batterijen echter zó snel leeg, dat het verzamelen van batterijen en het zuinig ermee omspringen een wezenlijk spelonderdeel wordt.



Je moet vaak vluchten, en je regelmatig ergens verstoppen om aan een grote gek te ontkomen. Dat zal je niet altijd lukken, en dan word je kansloos dood gebeukt, waarna je een behoorlijk stuk opnieuw moet spelen - een spanningsverhogende factor die dwingt tot behoedzaam plannen en bewegen.
Ondanks het feit dat de schrikmomenten gaan wennen en sommige situaties zich nét iets te vaak herhalen, is het **totaal sterk genoeg om tot vlák voor het einde te blijven boeien**. Helaas wordt het einde een beetje verpest door de bovennatuurlijke zaken die erbij worden gesleept. Terwijl dat realisme nou juist zo lekker werkte.



Platform: PC / PS4
Prijs: € 18,99

Het subgenre van horrorspellen met een weerloos personage vindt na Silent Hill: Shattered Memories en de eerste Amnesia een nieuw hoogtepunt in Outlast. Zuivere survival horror van het ranzigste soort. Alleen dat einde... tja.

SCORE 88

KOMEND KWAAD

WIE NIET VIES IS VAN EEN HORROR-SPELLETJE OP Z'N TIJD, MOET IN ELK GEVAL DE VOLGENDE AANKOMENDE TITELS IN DE GATEN HOUDEN.



UNTIL DAWN (PS3)

In dit tienerhorrordrama gebruik je de Move-controller als zaklamp om (de omgeving van) je vakantiehuisje te verkennen.

DREADOUT (PC/MAC)

Fatal Frame-achtige survival horror waarin je de (op Indonesische folklore gebaseerde) spoken met je telefoon moet fotograferen.

DYING LIGHT (PC, PS3/4, XBOX 360/ONE)

First-person zombie-apocalyps van de makers van Dead Island, inclusief Mirror's Edge-achtige gameplay.

AMONG THE SLEEP (PC/MAC)

Je bekijkt de wereld door de ogen van een dreumes van twee jaar oud in deze originele, tikje surrealistische survival-horrortrip.

DARKWOOD (PC)

Wanneer je denkt dat een 2D-topdownview niet werkt in een horrorgame, moet je maar eens een filmpje van roguelike Darkwood kijken.



THE EVIL WITHIN (PC, PS3/4, XBOX 360/ONE)

Shinji Mikami (de meester achter de eerste en vierde Resident Evil) wil terug naar pure survival horror: minder actie, meer stealth en groteske gruwelen. «

NBA 2K14

GOLD AWARD



Bijna perfecte games hebben één groot probleem: hoe maak je een vervolg nóg beter? JJ trok zijn sneakers aan en bekeek al dribbelend of NBA 2K14 dit probleem kan tackelen.

Ik geef het 2K Sports te doen hoor; een game die heerlijk speelde en overal negens haalde, verder verbeteren. Terwijl je weet dat je uit die oude consoles niet echt meer iets extra's kunt peuren en de next-gens zich al warmlopen.

Bijkomend gevaar is dat het integreren van nieuwe dingen altijd invloed heeft op de basis van de game. Bij FIFA 14 zag je wat er dan kan gebeuren; het langzamer maken van het spel viel niet bij alle fans in goede aarde.

Frustratie

Ik kan je al wel verklappen dat 2K een dergelijke 'fuck up' (ik vind de tragere FIFA overigens geen probleem) niet heeft gemaakt; terwijl ze toch een wezenlijke aanpassing in de besturing hebben doorgevoerd. Alle moves en het schieten verlopen nu namelijk via de rechter analoge stick (pro stick). Een prima aanpassing die echter wel behoorlijk wat oefening vereist en geheid ook tot frustratie gaat leiden.

De besturing met de stick werkt namelijk nogal precies. Een kleine tik een bepaalde kant op is een dribble/skillmove terwijl de stick vasthouden in een bepaalde richting leidt tot een schot/dunk of een alley oop. En je voelt 'm al aankomen; iets te lang die stick vasthouden en je maakt een schot dat je helemaal niet wil maken. Ik heb echt een driepunter of dertig vanaf de middenlijn geschoten, en niet één ging er in.

Toch zul je aan de pro stick moeten wennen, want omdat de A.I. in 2K14 wederom ijzersterk is en fysiek spelen belangrijker, kom je met de knoppen en de gewone dribble niet meer weg.



Alles ademt NBA

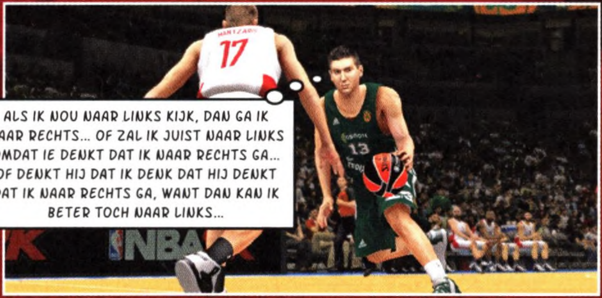
Compleet overeind blijft de ongekende vibe en diepgang van de game. Stadions, commentaar, stats, animaties... alles ademt NBA.



KUT LEBRON

Ja, ik heb een hekel aan LeBron, en dat is vooral omdat hij veel te goed is en dat zuig-Miami dus ook. En LeBron is dus 99 in NBA 2K14; met als gevolg dat Miami by far het sterkste team is.

Nou weet ik dat echte fans altijd voor hun eigen team gaan, maar ik ben komend jaar niet graag een Cleveland Cav- of Toronto Raptors-fan. Laten we dus hopen dat LeBron en zijn cluppie een flutseizoen tegemoet gaan, want 2K Sports heeft beloofd dat de stats van de spelers het seizoensverloop zullen volgen.



Ik geef je één voorbeeld om aan te geven dat NBA 2K14 nog steeds dé sportsgame is. Ik scoorde een bal precies in het eindsignaal. Althans, dat dacht ik. Maar net zoals in het echt gingen scheidsrechters dat op tv nakijken, inclusief begeleidend commentaar van twee gasten die van mening verschilden. Het punt werd uiteindelijk toch toegekend, en alsnog gingen mijn spelers uit hun dak. Bril-fucking-jant.

"Gewoon een verfijning van 2K13, en daar is niks mis mee. Helemaal niks."

Qua nieuwe modes is NBA 2K14 wat karig. The Association, MyPlayer en MyTeam zijn vrijwel identiek, en alleen de LeBron James 'Path to Greatness'-mode is echt nieuw. Hier speel je als LeBron zijn carrière na. Leuk, maar zwaar scripted en zeker niet zo pakkend als de Legends Mode van de vorige editie.

De toevoeging van Europese teams uit de Euro League is leuk, maar de teams worden helaas niet geïntegreerd in de NBA competitie.

Verfijning

Ik denk dat ze het niet zullen toegeven bij 2K, maar NBA 2K14 voelt een beetje aan alsof ze hun kruit droog willen houden tot de next-gens er zijn. NBA 2K14 is zeker niet dezelfde game als 2K13, maar de vorige edities brachten meer vers voer. NBA 2K14 is daarmee gewoon een verfijning van 2K13 en daar is niks mis mee. Helemaal niks. ✪

SCORE 90

NBA 2K14 loopt niet over van vernieuwing, maar het is en blijft de beste basketball- én sportsgame op de markt.

JJ



Net als bij alle sportgames, net zo lang als jij het leuk blijft vinden.

1 SEIZOEN

3

BASICS

BASKETBALGAME
2K SPORTS / 2K GAMES
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



"Briljant, meeslepend en verbeterd, maar ook een ietsje pietsje gedateerd."

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION
DIRECTOR'S CUT

In 2011 verscheen Deux Ex: Human Revolution en het spel kreeg vele pluimen in de biomechanische poeperd gestoken. Twee jaar later voorzien de makers de game van nog meer augmentations om zo de perfecte versie te smeden. Jan vertelt je of dat gelukt is.

AUGMENTATION: OOG

Tegen de PC-game kan weinig op maar deze Wii U-versie van Adam Jensens cyberpunky sciencefiction avontuur laat de Xbox 360- en PS3-versies duidelijk achter zich. Dat de game al twee jaar oud is, kun je zien aan de grimassen en animaties van de personages evenals aan de soms wat kale omgevingen, maar op de Wii U ziet het er allemaal wat strakker, voller, scherper en sfeervoller uit dan op de eerdergenoemde consoles. Het artdesign vind ik nog steeds cool, maar het leveldesign oogt inmiddels wat gedateerd.

AUGMENTATION: KRACHT

De bossfights uit het origineel waren sommigen een doorn in het oog en leverden inderdaad heel wat frustratie op. In de Wii U-versie zijn ze op de schop gegaan en heb je als Adam meer mogelijkheden om de baddies uit te schakelen; nu zelfs stealthy of hackend (terwijl je bij het origineel eigenlijk alleen met een bazooka resultaat kon boeken). Goede upgrade dus!



weetje • weetje

Deze Director's Cut verschijnt ook voor PC, Mac, PS3 en Xbox 360 met alle bijbehorende extra's. Nu heb je echt geen reden meer om de game niet te spelen.

AUGMENTATION: BESTURING

De Wii U Gamepad heeft zo zijn voordelen maar niet op alle punten. Hacken gaat als een zonnetje en hetzelfde geldt voor het toewijzen van augmentations of het friemelen in je inventaris. Er zijn echter ook augmentations waarbij je de Gamepad omhoog moet tillen om te scannen en dat vind ik niet fijn in een spel als dit.

Kiekjes maken met de Gamepad is wel tof, maar toch iets meer gimmicky dan ik aanvankelijk dacht. Het lezen van ingame schermen, tablets enz. gaat natuurlijk wel een stuk fijner.

AUGMENTATION: GELD

In tijden van crisis is het goed dat je wat extra's krijgt voor je geld. Het originele DX was al geen klein spelletje (en dat voor een singleplayer only game) en je krijgt daar dus voor nop de DLC The Missing Link bij, waardoor de game nog eens een uurtje of vijf langer wordt. Daar kan je dus echt helemaal niks op tegen hebben!

AUGMENTATION: MOND

De Director's Cut van DX: HR kent zo'n acht uur aan commentary. Je kunt 't gewoon uitzetten (duh) maar dan mis je wel wat. Diverse makers doen hun zegje en je leert echt meer over de game en de keuzes van de makers. Vooral leuk voor de allergrootste DX fanboys... zoals ik.

SCORE 85

DX: HR blijft een briljant en meeslepend spel dat een aantal pijnpunten verbetert maar inmiddels ook een ietsje pietsje gedateerd is. Mocht je deze game twee jaar geleden gemist hebben of alleen een Wii U bezitten, dan is dit je kans!

JAN



De originele game was al behoorlijk lang en nu komt daar dus ook nog eens de Missing Link DLC bij. Alleen met de bossfights ben je sneller klaar.

25 UREN

18

BASICS

ACTION-RPG
STRAIGHT RIGHT/ EIDOS MONTREAL / SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW



POKÉMON X & Y

GOLD AWARD

Zes generaties Pokémon alweer, dames en heren. En Samuel was er vanaf het allereerste moment bij! Mogen Pokémon X & Y zich een echte evolutie van de franchise noemen of hebben al die kiddy beesten hun beste tijd nou wel gehad?

REVIEW

3DS

In 2004 werd ik Nederlands kampioen Pokémon Colloseum. Geen grap; ik stond toen in Sportpaleis Ahoy in Rotterdam te Pokémonnen tegen kids van een jaar of twaalf, en werd na een strijd van twee dagen tot de beste Pokémon-speler van Nederland gekroond. Als prijs kreeg ik een jaar lang gratis GameCube-games; dat was behoorlijk dope.

Diepgang

Ik ben dus een Pokémon-fan van het eerste uur en weet er behoorlijk wat van af. Neem dan ook maar van mij aan dat er onder dat schattige uiterlijk van die nadrukkelijk aanwezige gele klotemuis een J/RPG schuilt met een diepgang waar je u tegen zegt.

De multiplayer (ook wel de 'metagame' genoemd) is zo uitgebreid en tactisch dat je er jaren van je leven aan kunt wijden zonder alle mogelijkheden te hebben begrepen. Een goede Pokémon-battle is alsof je een potje schaak speelt op hoog niveau, met de twist dat de schaakstukken bij elk potje uit compleet andere stukken met compleet andere eigenschappen bestaan.

Vuilniszak

Ook de singleplayer, de 'quest', is zo verslavend als maar kan. Want wie heeft er niet gedroomd van het weg kunnen lopen van alle dagelijkse rompslomp en verantwoordelijkheden, om nieuwe landen te ontdekken en, eh, een soort slavendrijver te worden van brute monsters?

Het concept Pokémon is geniaal: het heeft het avontuur van een RPG, de verslavingsfactor van een verzamelwerk en een diepgang die veel kaartspellen en denksporten ontstijgt.

Daarom hield ik zoveel van Pokémon, vooral zo'n jaar of tien geleden; een tijd waarin ik de 'EV-training van mijn Tyranitar' belangrijker vond dan het najagen van meisjes. Tja, hoe tijden kunnen veranderen, hè? Niet dat na die periode meisjes opeens leuker werden ofzo, maar de kwaliteit van de Pokémon-franchise leek af te nemen. De metagame leek zich meer te focussen op oppervlakkige tactieken, de nieuwe werelden spraken minder tot de verbeelding en het design van de nieuwe zakmonsters kwam vaak nogal gemakzuchtig over. Een vuilniszak-Pokémon, GameFreak? Echt? Zucht. De vorige generatie heb ik daarom zo goed als overgeslagen.



Dat die Pokémon-serie maar blijft verkopen, komt door pokémond-op-mond reclame.





Cafeetjes

Met de komst van Pokémon X & Y is de zesde generatie van deze franchise een feit en, potverdorie, ik ben weer helemaal verslaafd. Niet omdat dames nu opeens stommer zijn geworden (al ben ik wel nog redelijk bitter over het feit dat ik gedumpt ben, maar dat terzijde, grmblfckngh) maar, wow, wat hebben deze twee games veel nieuwe dingen toegevoegd!

Een nieuw type, Fairy, dat bestand is tegen het altijd zo overheersende Dragon-type? Oh, man, ja, asjeblieft: ik smeek daar al om sinds generatie drie! En die nieuwe wereld dan! Kalos is, in tegenstelling tot alle vorige speelwerelden, niet gebaseerd op Japanse provincies maar op Europa; Frankrijk, welteverstaan. X & Y hebben daarmee een pittoreske sfeer die ik niet meer ervaren heb sinds de pastelkleurige dagen van Pokémon Gold & Silver.

Dit is de mooiste Pokémon-game ooit, en niet alleen omdat de cel-shaded graphics ervoor zorgen dat elk monster er net zo uitziet als in de anime. De eerste keer dat ik in Lumi-

weetje • weetje

De slechteriken bestaan deze keer uit de flamboyante, modebewuste groep Team Flare. Deze heetgebakerde schurken dragen rode en witte pakken en willen Pokémon gebruiken om een wereld te maken waarin slechts stijl en schoonheid te vinden is. Fabulous!

WELKE STARTER MOET IK KIEZEN?

De komst van een nieuwe Pokémon-game brengt ook altijd dat ene dilemma met zich mee: wat wordt mijn eerste Pokémon? Hier een korte gids.



Froakie: de waterkikker: De logische keuze voor de meeste mensen. Water-types doen het altijd goed, vooral in het begin van de game én ze zijn in veel gevechtssituaties in te zetten. Ook niet geheel onbelangrijk is het feit dat zijn laatste evolutie de meest badass is van de drie, maar daar mogen we van Nintendo nog niet te specifiek op ingaan.



Fennekin, de vuurvos: We kunnen zeggen wat we willen, maar als je een meisje bent dan zul je honderd procent voor Fennekin gaan. Want kijk nou naar d'r! Wat een schatje.



Chespin, de gras-, eh, kastanje: Yup, hij moet letterlijk een wandelende, stekelige kastanje voorstellen. Hoe dan ook, dit is de keuze voor de wat meer gevorderde speler, mede omdat hij later evolueert in een Gras/Fighting dual-type, en dat is niet bepaald het makkelijkste type om mee te spelen. Wel heeft hij een lekker hoge Attack-statistiek!

Heb je spijt van je keuze? Maak je geen zorgen; nog voordat je de tweede gym betreedt, mag je ook nog eens kiezen uit de populaire Bulbasaur, Squirtle en Charmander om aan je team toe te voegen.



ose City rondliep (het Pokémon equivalent van Parijs) raakte ik daadwerkelijk verdwaald in die volledig driedimensionale verzameling van straatjes, steegjes, pleintjes, cafeetjes en winkeltjes. Ik werd er blij van. Pokémon had mij na lange tijd weer weten te verrassen.

Grinden

Ook de Mega-evoluties zijn erg indrukwekkend om te zien. Je weet niet wat badass is tot je een Mega Blastoise in je team hebt zitten, vrind. Bovendien zijn deze tijdelijke evoluties voornamelijk visueel erg tof; gameplay-technisch zijn ze gelukkig niet te overpowered.

weetje • weetje
Niet de hele game maakt gebruik van het diepte-effect van de 3DS. Alleen tijdens gevechten en speciale gebeurtenissen op specifieke locaties zal het 3D z'n ding doen.

Maar ook de 'gewone' nieuwe monsters zijn een lust voor het oog; het gros van de nieuwe designs is beter dan wat we de afgelopen drie generaties kregen voorgeschoteld. Ik heb letterlijk maar één nieuwe Pokémon gezien waar ik oprecht door beledigd was (Honedge - letterlijk een zwevend zwaard met een schede als arm) en dat gebeurde in bijvoorbeeld Pokémon Pearl en Black toch echt een stuk vaker.

"Dit is de mooiste Pokémon-game ooit."

Ook onderschat deze generatie de kracht van de kleine dingen niet; X & Y zijn moeilijk weg te leggen dankzij een paar toffe details die het spelen een stuk leuker maken. Waarom bijvoorbeeld rennen of fietsen als je ook kunt skaten? Waarom hersenloos grinden om de statistieken van je team te verhogen als je ook een vermakelijke, voetbalachtige minigame kunt spelen om dat te bereiken? Dat soort dingen.

X & Y hebben de Pokémon-ervaring gestroomlijnd als nooit tevoren en ik heb daarom zelden frustratie of verveling gevoeld.

Relevant

Maar eerlijk is eerlijk: het kon allemaal nog iets beter. Het kon nóg een stapje vernieuwender. De toevoeging van échte 3D-graphics, een compleet nieuw Poké-type en Mega-evoluties kunnen niet verbloemen dat deze zesde generatie in essentie precies hetzelfde is als de voorgaande vijf. Wie ooit eerder Pokémon heeft gespeeld, kent X & Y eigenlijk al.

In het verhaal wordt continu de nadruk gelegd op Mega-evoluties, maar ironisch genoeg is de serie zelf maar microgeëvolueerd. Toch, die Gold Award verdient het. Want voor de eerste keer in jaren reageer ik weer te laat op sms'jes omdat ik te druk bezig ben met het trainen van bijvoorbeeld een vuurspuwende leeuw. Voor de eerste keer sinds jaren ben ik weer lang aan het nadenken over welke zes monsters ik in mijn team ga zetten omdat ik Pokémon weer competitief wil spelen. Nederlands kampioen zal ik nooit meer worden, maar ik ben allang blij dat Pokémon met een minimale hoeveelheid Pikachu weer relevant is geworden. ✪





weetje • weetje
Alle Pokémon hebben hun eigen lokroep; een soort rare elektronische geluidjes. Met uitzondering van Pikachu; hij is de enige Pokémon in de game die - net als in de anime - gewoon zijn naam zegt!

SCORE 90

Minder origineel en vernieuwend dan ons min of meer was beloofd, zijn Pokémon X & Y toch twee geweldige toevoegingen aan een van 's werelds meest geliefde gameseries. Pokémon heeft nog nooit zo lekker weggespeeld!

SAMUEL



Je bent zo'n twintig uur bezig om de acht gyms van Kalos te verslaan en de kampioen te worden, maar dan begint het echte werk pas!

20+ UREN

7

BASICS

VERZAMEL JRPG
GAMEFREAK / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT NIET ELKE GAME GTA V KAN ZIJN

WAT DAGOBERT KAN, KAN MICKEY OOK

Titel: Disney Castle of Illusion starring Mickey Mouse
Platform: Xbox 360 / PS3 / PC
Prijs: € 12,99



DuckTales: Remastered kreeg de afgelopen tijd behoorlijk wat aandacht. Terecht natuurlijk, want hoe vaak komt het voor dat een verslavende 8-bit-platformer van vroegâh een volwaardige remake krijgt in high-definition? Nou, eh, vaker dan je denkt eigenlijk, want Sega's Mickey Mouse-game Castle of Illusion heeft precies dezelfde behandeling gekregen als Capcoms klassieker (al ogen de graphics van Castle of Illusion wel een stuk driedimensionaler).

Niet dat ik klaag, want een goede platformgame spelen is nog steeds een van de leukste manieren om de tijd mee te doden. Rondspringen en appels gooien is wellicht niet de stoerste vorm van gaming, maar je wordt er wel heel erg blij van. **Daarnaast is de muziek werkelijk geweldig! Blijft lekker in je hoofd zitten.**
Toegegeven, de game is erg kort (je speelt 'm in een middagje uit) maar persoonlijk heb ik daar totaal geen problemen mee. Als men nou ook nog effe een remake van de Donald Duck-game Maui Mallard maakt, dan ben ik helemaal een blije Spanjaard.

SCORE:



MOOIER KUN JE HET OP IOS



Titel: Infinity Blade III
Platform: iOS
Prijs: € 5,99

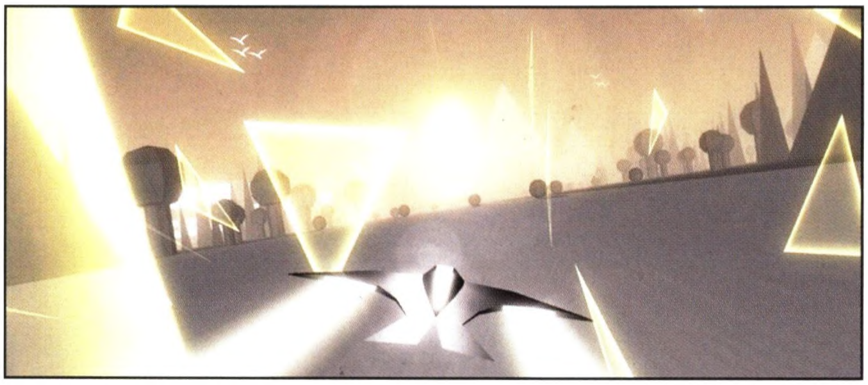




Het is veelzeggend dat Chair Entertainment haar Infinity Blade III mocht onthullen op het Apple-event waar ook de iPhone 5S en 5C getoond werden. De nieuwe technologie onder de motorkap van de 5S zorgt er, in combinatie met iOS7, voor dat het spel ronduit fabelachtig goed oogt. Maar niet getreurd: ook op de iPhone 5 (en oudere modellen) is Infinity Blade III nog altijd een genot om naar te kijken. Opnieuw laat de Unreal Engine zijn spierballen rollen. De speelvelden, de animaties, de vele licht- en schaduweffecten en het design van levels en vijanden... **het komt allemaal wel heel dicht in de buurt van een volwaardige consolebeleving.**
Voeg daarbij het gegeven dat er meer tijd wordt genomen om de personages uit te diepen en het verhaal uit te werken, en niets staat een bevredigende afsluiting van de IB-trilogie meer in de weg.

Tegelijkertijd moet ik wel aanmerken dat het spel, naast de verbeteringen op grafisch vlak, wel erg vertrouwd aanvoelt en speelt. Misschien wel iets té vertrouwd.

Nog steeds hak en beuk je je een weg door verschillende fantasievolle locaties, en scoor je punten waarmee je jezelf en je arsenaal verbetert. **De besturing is zoals altijd intuïtief, snel en precies** en waarschijnlijk de beste touch-fight-control die je ooit onder de vingers hebt gehad.
Waar ik wel een beetje moe van werd, is het grinden om jezelf te verbeteren, zodat je pas na poging tien eindelijk wél een keer langs een bepaalde beeldvullende boss komt. Dat is natuurlijk de kenmerkende structuur van de serie, maar op de ene of andere manier begon het nu wel wat sleetser te voelen.



VLIEG GRATIS NAAR DE ZON



Titel: Race the Sun
Platform: PC / Mac
Prijs: Gratis / € 7,50

Mijn door zonnekracht aangedreven vliegtuigje scheert laag over het eindeloze, minimalistisch vormgegeven landschap. Een landschap dat willekeurig is gevuld met blokken en piramides waar ik soepel tussendoor manoeuvreer door op het linker en rechter pijltje te drukken. Ik kan door blauwe kristallen vliegen om de multiplier te verhogen. Gele kristallen geven meer snelheid. Na het raken van een groen kristal kan ik springen, om een tijdje over de hindernissen heen te vliegen. Op de achtergrond zie ik de zon langzaam maar zeker dalen. **Als de zon is ondergegaan, is mijn race voorbij**. Maar vaker sterf ik door een botsing met een plots in beeld vallend of rollend blok.

Race the Sun is een simpel ontwijkspelletje dat ik wel eens wilde proberen door het gratis in mijn browser te spelen. Eerst probeerde ik simpelweg te overleven. Toen ging ik op mijn score letten en zo veel mogelijk blauwe kristallen pakken. Vervolgens wilde ik wel eens zien hoe ver ik in de uitgebreidere versie van het spel kon komen en overwoog ik de aanschaf ervan. Na aanschaf raakte ik geobsedeerd door het behalen van bepaalde missies en verbaasde ik me over de hoge scores in de online-klassementen. Zou ik dat ook kunnen halen? **Elke dag worden de blokkenwerelden en scores gereset, dus elke dag nieuwe kansen.** Ik verzon smoesjes om mijn gebrek aan progressie in GTA V en afwezigheid op feestjes te verklaren, omdat ik niet durfde toe te geven dat zo'n simpel spel mijn vingers zo lang aan de pijltjestoetsen gelijmd hield.

Wanneer je niet begrijpt hoe zo'n simpel spelletje zo'n verslavende werking kan hebben, moet je het misschien zelf eens proberen. **Je kunt het gratis in je browser spelen**, dus wat let je?

OORDEEL:



EEN SCHOT HAGEL IN JE SMOEL VOELT BETER





Titel: Hunter's Trophy 2: America
Platform: PSN / XBLA
Prijs: € 9,99

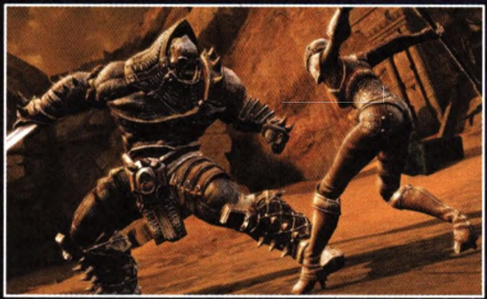
Hunter's Trophy 1 ken ik niet, maar een game van het niveau Hunter's Trophy 2: America heb ik in tijden niet gespeeld. Op zich wel eens verfrissend, zo'n hap bagger, maar je wil je geld absoluut niet uitgeven aan deze troep. In de game jaag je op eenden, varkens, herten, kalkoenen, beren en nog veel meer, maar de first-person shooter-achtige gameplay is elke keer precies hetzelfde. **Je lokt de beesten naar je toe met bijvoorbeeld een fluitje, je wacht, je schiet en dat is het dan.** Saai is een understatement en ook de omgevingen en graphics zijn om te janken. Als je het leuk vindt om virtuele beestjes kapot te schieten en wil jagen in een game, doe dat dan in Red Dead Redemption, Skyrim, Assassin's Creed of GTA V. Haal desnoods je oude Nintendo van zolder voor Duck Hunt, maar wat je ook doet, speel het hersenceldodende Hunter's Trophy 2: America nooit! En schiet mij nu maar lek.

OORDEEL:



NIET KRIJGEN

De keuze voor twee campagnes, Siris en Isa, voelt fris en geeft de game een extra avontuurlijk randje. Het spel is bovendien behoorlijk groot. Je bent wel een tijdje zoet, voordat je je een weg door de acht werelden hebt geknokt.
De lenige chick Isa zorgt bovendien voor wat mooie moves en coole dual-wielding wapens. Toch had ik van de gameplay nét wat meer verwacht. Met de steeds beter worden graphics, en de steeds bruter wordende vijanden (vanaf Act III gaat de game echt los met enorme tegenstanders), zou je ook mogen verwachten dat de gameplay wat anders en uitgebreider zou worden. Maar in de basis doe je nog steeds hetzelfde. Ontwijken, blokken, uithalen, hakken, ontwijken, uithalen, blokken, hakken... enzovoort. Iets meer moves en mogelijkheden waren geen overbodige luxe geweest.





Op de momenten dat het me al te herhalend werd, legde ik mijn iPad even weg... om later toch weer terug te keren naar de prachtige wereld en brute vijanden van Infinity Blade III. **Er is iets ongrijpbaars wat de game enorm verslavend maakt.** Ontwikkelaar Chair moet echter wel met nieuwe ideeën komen voor een eventueel deel 4.

SCORE 82

FALLEN ENCHANTRESS
LEGENDARY HEROES





(van PU.nl) Goede herinneringen aan Age of Wonders en Heroes of Might and Magic? Dan is Fallen Enchantress: Legendary Heroes misschien wel je ding, want dit turn-based strategyspel ligt daar ergens tussenin. De game is uitgebreid en best spannend - al moet je wel wat frustrerende momenten trotseren voordat het strategisch genot kan beginnen.
Lees meer: www.pu.nl/FallenEnchantressReview

HET WALHALLA VOOR VASTBIJTVIKINGS

Titel: Völgarr the Viking
Platform: PC
Prijs: € 11,99



Wie zich games als Super Ghouls 'n Ghosts, Rastan en de eerste Castlevania herinnert, weet dat het echt waar is wat oude gamers als ik wel eens zeggen: **dat platformgames vroeger veel moeilijker waren dan tegenwoordig**. Maar natuurlijk kun je tegenwoordig wél 'het nieuwe moeilijk' beleven in platformers als Super Meat Boy, VVVVVV en Spelunky, waarin de ouderwets moeilijke platformactie een geinige moderne draai krijgt. En al ben ik geen masochistisch liefhebber van moeilijke toestanden, ik speel die games graag, omdat ik naast het onderuitgezakt





consumeren van 'breeze through' platformers als Mario en Rayman af en toe ook wel weer eens naar het puntje van mijn stoel getrokken wil worden.

Völgarr the Viking heeft me daar weer gekregen, op dat puntje van mijn stoel. Niet door een geinige moderne draai aan ouderwets moeilijke platformactie te geven, maar door die ouderwets moeilijke platformactie uit spellen als Super Ghouls 'n Ghosts, Rastan en de eerste Castlevania simpelweg te herhalen.
Alsof er de afgelopen twintig jaar niets gebeurd is, moet ik met mijn houterig bewegende viking zonder aarzeling

GAUNTLET UIT DEN HELDER





Titel: Heroes of Loot
Platform: iOS / Android
Prijs: € 1,79

Iedereen heeft het altijd over Vlambeer als men een sterke Nederlandse indie-developer moet noemen die toffe dingen doet met retro shizzle, maar het net zo **Hollandse OrangePixel wordt onterecht vaak vergeten**. Toch heeft deze eenmansstudio met games als Meganoid en Gunslugs bewezen sterke 2D-games af te leveren die klassieke genres als de RPG en de platformer zowel ophemelen als deconstrueren. Oh, en had ik al gezegd dat de pixel-art van die games er immer prachtig uitziet en de muziek ook altijd een genot voor de oren is?



Met Heroes of Loot heeft OrangePixel de ondertussen herkenbare stijl losgelaten op het dungeon crawler-genre. Althans, 'dungeon crawler'... de dungeons zijn randomly generated, maar de gameplay is intens en in realtime.
Het is eigenlijk een moderne versie van Gauntlet, dus! En dat is best vet. Wel speel ik dit veel liever binnenkort op de Vita, zelfs al hoef je dankzij de prima auto-aim niet zelf te richten met je rechterduim.

OORDEEL:
Ouderwets simpel, best lekker

HANDJES THUIS BIJ DEZE ONVERVALSTE FIGHTER

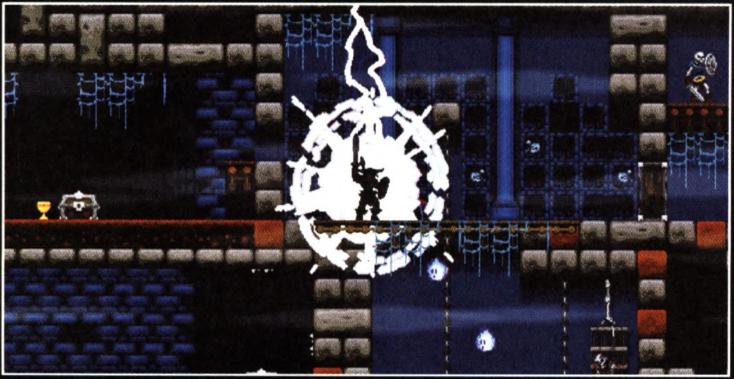


Titel: Divekick
Platform: PS3 / PS4 / PS Vita / PC
Prijs: € 9,99



Mensen die geen fightinggames spelen omdat ze te lastig zouden zijn vanwege moeilijke knoppencombinaties en ellenlange combo's, snappen het niet.
Een goede fighter draait om tactisch inzicht, anticipatie en het kleiner maken van de ruimte die je tegenstander kan gebruiken. Een vuurbal draait





pixelperfect teruglopen en bukken om plots in beeld vliegende projectielen te ontwijken. Een kleine aarzeling in mijn beweging en ik verlies mijn schild. Bij de volgende treffer ben ik dood. **Dood, dood, dood, dat is het ritme waarin ik deze game speel**, daar op dat puntje van mijn stoel, en elke keer word ik weer helemaal teruggegooid naar het begin van het level.

Wanneer je je afvraagt waarom een gamer als ik zich anno 2013 deze ellende nog op de hals haalt: het gaat om de voldoening die je voelt als een schijnbaar onmogelijke uitdaging is overwonnen. Ongeveer eens per half uur verlaat ik het puntje van mijn stoel voor een uitbundig vreugdedansje, namelijk wanneer ik met oefening, moed, volharding en uiterste concentratie ein-de-lijk een nieuw level heb bereikt.

Het schijnt dat een geoefende speler die precies weet wat er gaat komen de zeven werelden van het spel in een uur tijd kan voltooien. Maar **na ruim zeven uur spelen ben ik nog niet verder dan de helft van wereld drie gekomen**.

Wanneer dit in jouw oren als een aanbeveling klinkt: vandaag nog downloaden die Völgarr!

SCORE 84

BOMB BLAST MIJN REET



Titel: Inazuma Eleven 3: Bomb Blast
Platform: 3DS
Prijs: € 11,99

Terwijl Samuel deze maand de nieuwe Pokémon mocht doen (terecht hoor, hij weet er veel meer van dan ik), kreeg ik Inazuma Eleven in mijn 3DS gedouwd. **Ook een soort Pokémon, maar dan met voetballers**. Die voetballers moest ik rekruteren en trainen om aldoende het beste team ter wereld te vormen.

Zo ver is het echter niet gekomen, want na vijf uur aan slap gelul met irritante accenten en herhalende zoek- en voetbalactie was ik hier wel klaar mee.

Wanneer je liefhebber bent van Inazuma, zul je de voorgangers op de DS wel gespeeld hebben, en weet je vrij precies wat je van deze eerste 3DS-Inazuma moet verwachten. Dat is ook het grote nadeel van deze 3DS-versie, **er is eigenlijk niets nieuws met het spelletje gedaan**. De voetbalactie met supermoves is het leukste aspect van Inazuma, maar ik heb al genoeg van die wedstrijden in de voorgangers op DS en Wii gespeeld. Bovendien is het 'verhaal' van deze Inazuma een stuk minder interessant dan dat van de voorgangers, terwijl er nagenoeg niets leuks met de extra capaciteit of bijzondere mogelijkheden van de 3DS wordt gedaan - de actie vindt bijvoorbeeld niet eens op het 3D-scherm maar op het touchscreen plaats!



Als je een fan van de serie bent, ga je dit vast wel leuk vinden, maar wat mij betreft mag Samuel de volgende Inazuma bespreken - en de tien delen die daarna komen ook. Ik ben na vijf tergende uren helemaal klaar met Inazuma. De ballen!

SCORE:



niet om de vuurbal, maar om het feit dat je met die horizontale aanval je tegenstander dwingt te blocken of te springen, en dat je daarop kunt inspelen. **Een goede fightinggame is net schaken**. Maar, tja, jammer dat daarnaast alsnog die lastige ultracombo's enzo om de hoek komen kijken, hè?

Als die laatste zin uit jouw mond had kunnen komen, dan is Divekick de game voor jou. Dit is namelijk een fighter die gereduceerd is tot enkel die belangrijkste elementen: anticipatie, tactisch inzicht en, vooral, het benutten van de ruimte.

Je gebruikt maar twee knoppen: één om te springen en één om daarna te schoppen, en met die knoppen doe je alles; van jezelf over het veld bewegen tot een speciale aanval inzetten.

Het is letterlijk de meest toegankelijke fighter ooit, maar eentje die door de eigenschappen van verschillende personages toch z'n diepgang behoudt.

Het enige echte nadeel van Divekick is dat er geen reet aan is in je eentje; de kunstmatige intelligentie voelt te kunstmatig en, tja, er zijn geen combo's om te oefenen, hè?

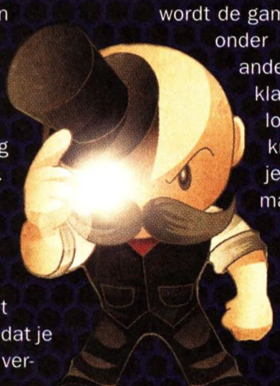
SCORE:

BEAT 'EM UP: THE MUSICAL



Titel: Foul Play
Platform: Xbox 360 / PC
Prijs: € 14,39

Foul Play heeft de koddigste gimmick die ik in tijden heb gezien: **het hele spel is een Brits theaterstuk**. Alle demonen die je in elkaar slaat, zijn herkenbaar als acteurs in kleurrijke pakken, die dus niet oplossen in een plasje bloed als ze verslagen zijn, maar stiekem richting de coulissen proberen te kruipen. Belachelijk schattig.



Doodgaan kan niet, maar het doek kan wel voor je vallen (letterlijk, dus) als je het publiek niet genoeg vermaakt. En dat houdt in dat je zo stijlvol mogelijk moet vechten, vergelijkbaar met het ratingsysteem van Devil May Cry.

Alles wat je ziet mag dan wel nep zijn, de gameplay is dat zeker niet; Foul Play's vechtsysteem gaat behoorlijk diep en wordt naarmate je verder komt alleen maar uitgebreider. Ondanks de prachtige invalshoek wordt de game wel al redelijk snel saai, onder andere omdat grotere vijanden vaak ontzettend veel klappen nodig hebben om het loodje te leggen. Daardoor krijg je toch het gevoel dat je urenlang knoppen aan het mashen bent, en dat is niet de bedoeling.

OORDEEL:
Beter dan de gemiddelde Joop van den Ende-productie.



Pret met piraten in Genua



Assassin's Creed IV Black Flag

Omdat Wouter in het vorige nummer Jan z'n liefde voor Assassin's Creed flink belachelijk maakte, mocht die duivelse landrot van PU's nieuwe hoofdredacteur niet mee naar het zonnige Genua. Wat deze Italiaanse havenstad met een assassijnen-piratengame te maken heeft, lezen jullie op de komende vier pagina's.

Proloog

Potverdikkie. Zat ik toch bijna met m'n snikkel in de rum in Havana. Oorspronkelijk had Ubisoft namelijk een pers-event in de Cubaanse hoofdstad gepland, ware het niet dat er door weerdeskundigen gewaarschuwd werd voor orkanen en cyclonen op het geplande tijdstip. En een stel weggewaaide journalisten wilden Yves Guillemot en kornuiten niet op hun geweten hebben. Voor de Europese pers werd uitgeweken naar Genua. De Italiaanse havenstad bezit immers een aantal elementen die ook voorkomen in de game.

1) Een fraai zeeaquarium vol hamerhaaien, zaagvissen, kwallen en andere imposante onderwaterbeesten.

2) Een replica van een Spaans galjoen dat gebruikt is voor Roman Polanski's film Pirates uit 1986 (een commerciële flop overigens).

3) Een aantal forten en kastelen die (met een beetje goede wil) de nodige overeenkomsten vertonen met de forten uit Black Flag.

4) Een toeristische attractie in de vorm van een boottocht die het spotten van dolfijnen en walvissen belooft. En aangezien er dolfijnen en walvissen in de game zitten, zou een ontmoeting met die beesten ook heel toepasselijk zijn.



Dag 1

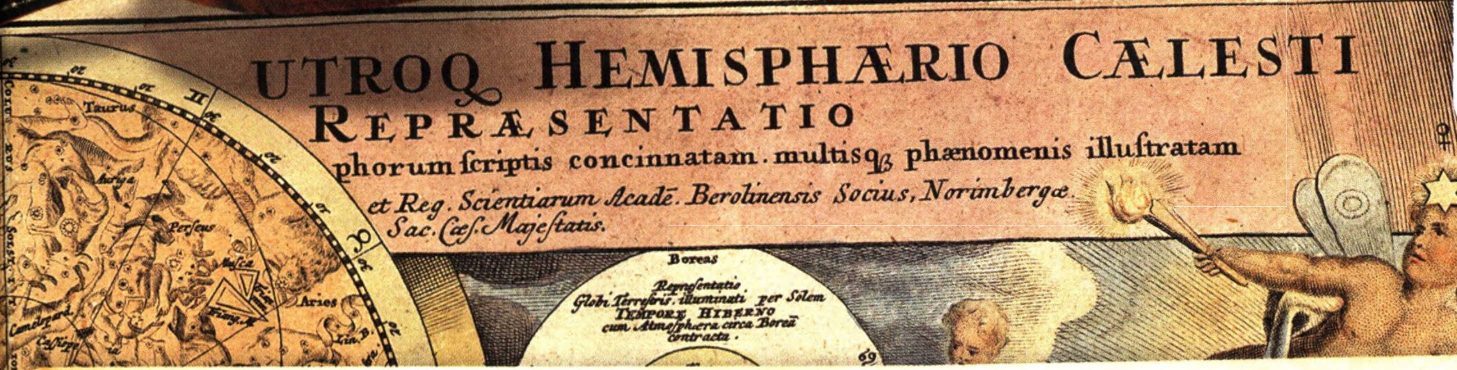
Het is eind september als de eerste dag van het pers-event van AC IV: Black Flag is aangebroken. Genua baadt in de zon en met 23 graden zou je bijna vergeten dat het inmiddels herfst is. Ik struin door de stad met twee gezichten - het rommelige, vieze, rafelige van een havenstad enerzijds en de grandeur van vervlogen tijden met standbeelden, kastelen en ***het huis van Columbus*** anderzijds - en verbrand ongemerkt mijn kale knarretje.

's Avonds is er een borrel op ***een groot Spaans galjoen***. Nou ja, een replica van een groot Spaans galjoen. De plafonds zijn laag, de kanonnen groot (en plastic bij nadere inspectie) en de champagne smaakt prima. Nadat een ingehuurde acteur een Black Flag piratenvlag laat zakken vanuit de fokkenmast is het AC IV event officieel geopend. Gamedirector Ashraf Ismail brengt een toost uit en we drinken nog meer champagne.

Gezelligheid kent geen tijd. Hips.







Dag 2

Vandaag mag ik vier uur lang met de singleplayer van Assassin's Creed IV: Black Flag aan de slag. Het blijft natuurlijk maar een fractie van het spel, wetende dat deze game je makkelijk een kleine dertig uur aan je beeldscherm kluistert, maar mij hoor je niet klagen.
Ik mag sequentie drie en zes spelen. In de eerste leer ik de kneepjes van het zeilen, enteren en het upgraden van mijn schip, de Jackdaw. In sequentie zes moet ik op zoek naar medicijnen voor de piratenrepubliek Nassau.
De naval gameplay uit AC III is in Black Flag enorm uitgebreid en vormt een integraal onderdeel van de gameplay. Je schip is bovendien een verlengde van je persoonlijkheid. De boeg, de masten, de zeilen, de bemanning, de kanonnen… alles kun je naar verloop van tijd aanpassen, verfraaien, verstevigen en dodelijker maken.
Voor je *een vijandelijke boot of koopvaardijschip entert*, is het overigens verstandig eerst je *verrekijker te trekken* en het schip van een afstandje te checken. Je kunt nog zo'n goede navigator zijn, als je het met een level 3 bootje opneemt tegen een level 7 schip, ga je op zeker naar de kelder.





Vrijbuiters

Het varen met de Jackdaw heb ik als dikke fun ervaren en voegt absoluut iets toe aan het toch al vrijelijke free-roaming karakter van de game. Piraten waren destijds letterlijk vrijbuiters; vrijgevochten matrozen die niet langer voor een Koning of Keizer wilde buigen maar hun eigen Republiek stichtten die voor die tijd behoorlijk democratische besluitvorming kende. Dat een groep zuipende, rovende en moordende dwazen uiteindelijk aan haar eigen idealen ten onder ging, daar zal niemand van opkijken, maar in Black Flag kun je het geromantiseerde beeld van de Gouden Eeuw der piraterij in ieder geval fraai herbeleven.
Het is gewoon ontzettend leuk om, staand achter het roer, ineens je bemanning spontaan piratenliederen te horen zingen. Of wat te denken van het veranderende weer op open zee? Het ene moment *zeil je met je schip rustig langs allerlei tropische eilandjes* terwijl het azuurblauwe water je verleidt tot een duik vanaf het kraaiennest. Het volgende moment beland je midden in een woes-

weetje • weetje

Net als Watch_Dogs kent Black Flag een companion app. Handig voor navigatie tijdens de game of het aansturen van je vloot om te handelen als je onderweg bent en toch extra geld wil blijven verdienen.







Pirate Cry

Met Far Cry 3 wist Ubisoft het openwereld genre misschien nog wel beter te omarmen dan in de AC games daarvoor. Gelukkig zag ik veel van die Far Cry-elementen terug in AC IV: Black Flag.
Zo kun je niet op ieder bounty eiland schatkisten scoren, maar wel vind je er bijna altijd wilde dieren. Leguanen, tijgers en ander grommende viervoeters knal je af en hun huid en vlees gebruik je om je eigen uitrusting aan te passen (pistoolholsters) of om te verkopen in de stad of vissersdorpjes.

te storm waarvan je bijna zeeziek wordt. Terwijl de striemende regen neerklettert, de wind aan de zeilen rukt en het water over het dek gutst, is het aan jou om je schip heelhuids door het noodweer te loodsen. En dat wordt je in sommige gevallen nog eens extra lastig gemaakt wanneer je onder diezelfde omstandigheden een gevecht voert met een andere boot.
Dit alles is volledig non-scripted, want mijn mededejournalisten die diezelfde missie speelden en dezelfde route voeren, kregen een totaal ander weerbeeld voorgeschoteld.

Magisch

Wie denkt dat Black Flag één grote zeeslag annex koopvaardij game is geworden, heeft 't mis, want een slordige zestig procent van de game speelt zich nog altijd af **op het land**. **Het laten zakken van een duikbel** richting bodem van de oceaan om vervolgens tussen de vinvissen en haaien op zoek te gaan naar een gezonken galjoen is en blijft echter een magisch moment. En 't is ook net een stukkie specialer als van een veredeld kerkje in een hooiwagen springen… al was het maar omdat je dat al veel vaker en van veel fraaiere gebouwen hebt gedaan.
Toch zijn de steden in Black Flag geen veredelde gehuchten. Havana is prachtig en kleurrijk, en telt heel wat imposante gebouwen. Hier vinden we de bekende freerunning klim en klauter gameplay waarmee de serie groot is geworden.
Kingston is bovendien nog eens twee keer groter dan Havana en vanwege de vele aanwezige bomen komen de klauterpartijen uit AC III en de rest van de serie hier fraai samen.

weetje • weetje
Een van de meest voorkomende ziekten aan boord van schepen in de 17e en 18e eeuw was scheurbuik (scorbutus) vanwege langdurig vitamine C tekort. Later zou men verplicht citroensap aan boord meenemen om deze op termijn dodelijke ziekte te voorkomen.

weetje • weetje
*Blackbeard (Edward Teach) stak bij een aanval altijd **rokende lonten in z'n zwarte haar** om zijn vijanden extra angst in te boezemen. Bijkomstig handigheidje: zo had hij altijd een vuurtje bij de hand om granaten/bommen aan te steken.*

Beroemde piraten

Na ruim vier uur spelen is het tijd voor de lunch en een wandeling door het zeeaquarium Acquario di Genova. Met name de lichtgevende kwallen en **de haaien** maken indruk. De bassins met zeedieren vormen een mooi plaatje voor diverse videocrews, maar ik hou 't voor nu bij ouderwetse tape-opnames.
Ik vraag aan Darby McDevitt, lead scriptwriter, of hij veel research heeft gedaan en in hoeverre hij zijn fantasie de vrije loop heeft gelaten bij het bedenken van de verhalen voor Black Flag. McDevitt: "Als je op Wikipedia gaat zoeken naar namen van beroemde piraten die we in de game hebben gestopt, stuit je bijna altijd op zinsneden als 'er is niet veel bekend over…'. Dat gaf me de vrijheid om zelf de achtergronden en verhalen rondom figuren als Anne Bonny, Jack Ratham, Charles Vane, Blackbeard en Benjamin Hornigold te schrijven. De belangrijkste elementen uit de verhalen die wel bewaard zijn gebleven, zitten uiteraard in het spel, maar ik heb heel veel zelf mogen verzinnen."
Later in de middag hebben we een uurtje om ons op te frissen waarna we met een bus richting het spectaculaire Castello di Tagliolo Monferrato worden gereden. Hier krijgen we

















van **historicus Mike Loades** uitleg over de wapens uit de tijd van de piraten. De man weet prachtige verhalen te vertellen en we leren nog **een paar piraten-knoktrucjes**. Altijd handig als je een keer in een achterafsteegje in Spanbroek belandt.
Daarna volgt een uitgebreid viergangen diner in een van de zalen van het oude kasteel. De wijn vloeit rijkelijk. Hips (2).

Dag 3

Opnieuw wandelen we door de ochtendzon richting Acquario di Genova. Vandaag staat de multiplayer van AC IV: Black Flag op het programma. Ik knik nog even naar de zaagvis van gisteren en neem plaats achter de PlayStation 4. Het blijft prijzenswaardig hoeveel tijd en moeite Ubisoft altijd in haar MP stopt, wetende dat slechts een klein deel van de AC-fans daadwerkelijk deze modus zal spelen. Hoewel, als een game zeven miljoen keer verkoopt en bijvoorbeeld tien procent van die consumenten (ik noem naar een dwarsstraat, Ubisoft zelf noemt geen cijfers) de multiplayer speelt, praat je toch nog over 700.000 gamers.

Gamelab

Het kat-en-muis karakter van de Assassin's Creed multiplayer blijkt ook nu vermakelijk, maar de grote nieuwe feature dit jaar is 'Gamelab' wat feitelijk neerkomt op het gegeven dat de community alles kan doen en laten met de multiplayer wat ze willen. Let wel, het betreft hier geen level editor, maar met behulp van de maps en met alle personages, wapens en vaardigheden mag je ieder denkbaar speltype zelf verzinnen.
Zo is er de Wanted Mode waarbij acht spelers in een map worden gedropt en iedereen een target (een van de acht spelers) krijgt toegewezen. Op zich niets nieuws onder de zon, ware het niet dat je deze keer **alleen met een pistool** je doelwit kunt doden. Bij het neerschieten van je target verraadt je jezelf ook voor eventuele belagers die het op jou hebben gemunt.
Het alleen-doden-met-een-pistool idee kwam voort uit de Gamelab filosofie. Maar nogmaals, ieder denkbaar speltype is mogelijk. Je kunt de timer instellen, het type wapen, het puntenaantal dat je voor een normale of een speciale kill krijgt, de grootte van de multiplier (een rennend target ombrengen geeft een bonus) en ga zo maar door.

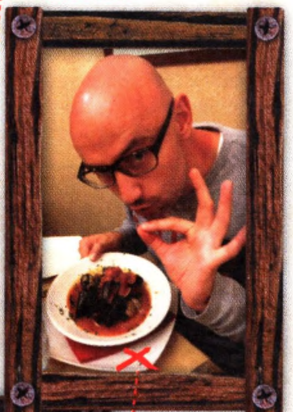
weetje • weetje
De multiplayer van AC IV: Black Flag zal deze keer de door de community veelgevraagde clan-ondersteuning huisvesten.

Wolfpack

Het coöperatieve Wolfpack maakt ook zijn comeback maar hier zag je dat veel mensen toch voor eigen glorie gaan. De Horde-achtige kijk-hoe-lang-je-het-volhoudt mode wordt pas interessant na de zevende á achtste opdracht als je kisten met goud moet beschermen tegen soldaten. Dan móeten jij en je drie medespelers wel samenwerken anders verdien je geen extra tijd om de daaropvolgende opdrachten ook uit te kunnen voeren.
Bij iedere succesvolle kill/opdracht komt er tijd bij een aftikkende klok en zo proberen jij en je medespelers zo ver mogelijk te komen. Wolfpack is vooral leuk als je met op elkaar ingespeelde vrienden speelt, nu rende iedereen een beetje als een kip zonder kop door elkaar heen volgens een 'ieder voor zich, God voor ons allen'-mantra.

Dolfijnen spotten

Na me een paar uur met **de multiplayer** vermaakt te hebben, is het tijd voor de spectaculairste toeristische attractie van het event. We gaan op een boot de zee op om dolfijnen en walvissen te spotten. De organisatie waarschuwt echter meteen dat er geen garantie is dat we die beesten ook daadwerkelijk te zien krijgen.



We varen een behoorlijk stuk uit de kust en stuiten na anderhalf uur eindelijk op een school spelende dolfijnen. Het is fantastisch om die dieren in hun natuurlijke omgeving te zien. In de slipstream van de motor van onze boot spelen, duiken en zwemmen ze onder en boven water. Eco the Dolphin is er niets bij.
Walvissen komen we echter niet tegen. Moeder Natuur laat zich niet dwingen. Ach, ik zit ruim vier uur op een boot in Italië, de zon schijnt, ik heb net twee dagen een van de leukste games van het najaar gespeeld, ik heb dolfijnen 'in het wild' gezien en ga vanavond op eigen houtje op zoek naar **de beste trattoria in Genua**. De wijn zal vast en zeker weer rijkelijk vloeien. Het leven is mooi...



Check pu.nl voor de review
Als je dit leest, hoef je niet heel lang meer te wachten op de volledige game. De review van Black Flag vind je dan ook netjes eind oktober op PU.nl. En vast ook nog wel in de PU die 19 november verschijnt.

PULARIA

Omdat we van die aardige jongens zijn, houden we jullie graag op de hoogte van de leukste nieuwe hebbedingetjes op gaming en telefoongebied. Ook deze maand kwamen we weer heel wat toffe shit tegen.

COD: GHOSTS EAR FORCE SHADOW STEREO HEADSET

TURTLE BEACH

OM TE VIEREN DAT CALL OF DUTY: GHOSTS STRAKS IN DE WINKEL LIGT, HEEFT TURTLE BEACH MEERDERE LIMITED EDITION EAR FORCE HEADSETS GEMAAKT.

Je kunt kiezen voor de meest luxe editie genaamd Phantom, een draadloze Dolby Surround headset. Daarnaast komt de Spectre in de winkel, niet draadloos en zonder surround, maar die wel, net als de Phantom, een bluetooth functie heeft zodat je telefoontjes kunt ontvangen en muziek kunt luisteren tijdens het gamen.
Wij hebben echter het instapmodel getest, de Shadow, die net als de Phantom met draden aan je console of PC is verbonden, maar die de Bluetooth optie niet heeft. Deze headset sluit je voor de stroom aan op een usb en vervolgens op je tv of console, iets dat zelfs de meest simpele domkop voor elkaar kan krijgen. Je kunt overigens ook je telefoon met een draadje aansluiten op je regelbakje, dus als je weer eens wordt ingemaakt met een potje Ghosts, kun je rechtstreeks via je headset uithuilen bij je moeder.

Beregoede microfoon

De headset zelf is vrij simpel en van plastic, maar er zit geen asbest in en sinds we geen kanker meer krijgen van plastic, kun je zonder zorgen dit ding op je kop zetten.

Met het geluid van deze headset zit 't wel snor; de bas knalt er lekker uit en mocht dat gedreun je toch te veel worden, dan draai je de lagere tonen op het bedieningspaneeltje wat naar beneden, miepneus! Je kunt ook apart game- en chatvolume inregelen, zodat je de perfecte mix kunt samenstellen van bitchende vrienden en ontploffende dingen.
De microfoon is misschien wel de beste feature van deze headset; hij is buigzaam, maar toch lekker stug, en het geluid is beregoed. De microfoon houdt in de gaten hoe zacht of hoe hard je om je moeder roept en past zich daarop aan. En mocht de strijd heet oplaaien of het juist muisstil zijn in je game, dan past de Ear Force Shadow automatisch de stemmen van je makkers aan.



Brildragers

De Shadow rust met stoffen kussentjes op je oren, maar zat na langdurig gamen toch niet helemaal comfortabel meer. En omdat de kussentjes vrij stug zijn, kunnen brildragers last krijgen van een montuur dat in je hoofd wordt gedrukt.
Al met al is dit een prima headset in zijn prijsklasse; het geluid en de chat zijn dik in orde, maar mocht je een bril dragen of gevoelige oorschelpen hebben, dan zouden we je toch aanraden om voor de Spectre of de Phantom te gaan.
Aan de andere kant kun je met de Ghosts: Shadow Limited Edition Amplified Universal Gaming Headset (hijg) meteen je moeder bellen om te klagen over je pijnlijke oortjes.

109,99 EURO ★★★½

IPHONE 5S

APPLE



DE GERUCHTEN GINGEN AL MAANDEN, HELE EN HALVE WAARHEDEN LAGEN REEDS WEKEN VOOR DE ONTHULLING OP STRAAT, MAAR INMIDDELS IS IE ER TOCH ECHT: DE IPHONE 5S.

De S-modellen van de iPhone worden veelal gezien als tussenmodellen of upgrades van een bestaande versie. Toch heeft de 5s wel degelijk een paar vernieuwingen aan boord waar we best blij van worden. En nee, dan hebben we het niet over de gouden behuizing als een van de drie nieuwe 'smaakjes' naast grijs en zilver. Effe serieus, goud? Dat is voor voetballers, Gordon-achtigen en andere zichzelf op de borst kloppende proleten.
Wel fijn is de nieuwe techniek onder de motorkap die er voor zorgt dat de 5s flink sneller is dan zijn voorgangers. Verantwoordelijk voor de toegenomen snelheid is de zogenaamde A7-soc die vooral tijdens het spelen van games z'n waarde bewijst. Met name iOS7 en de A7-soc lijken voor elkaar gemaakt.
Neem daarbij het gegeven dat de 5s veel meer LTE-banden ondersteunt dan de iPhone 5, namelijk alle 4G-netwerken met de 800Mhz-frequentie in Nederland, en je hebt een telefoon die technisch wel degelijk stappen vooruit maakt.

Vingerafdruk

Verder is de camera verbeterd, zowel qua flits als beeldkwaliteit, en is er de mogelijkheid tot slowmotion video. Technisch hoogstandje tenslotte is de vingerafdrukscanner-functie voor je home-knop. Onzinnig, zou je denken maar het bespaart wel enorm veel tijd. In plaats van de home-knop in te drukken, te swipen en vervolgens een code van vier cijfers in te tikken, hoef je nu slechts de home-knop iets langer ingedrukt te houden. Zo kunnen irritante gezinsleden, huisgenoten of andere dwazen dus niks met je telefoon doen als jij net effe zit te kakken.
Op het moment van schrijven was het nog niet duidelijk wanneer de iPhone 5s in Nederland te koop zal zijn (veel Apple-fans zijn al bij onze Oosterburen op bezoek geweest), maar wij verwachten toch wel uiterlijk volgende maand. Als de telefoon op ons bureau belandt, gaan we op PU.nl wat uitgebreider in op alle functionaliteiten.

VANAF 699 EURO

IPHONE 5C

APPLE

LANGE TIJD WERD AANGENOMEN DAT DE IPHONE 5C EEN GOEDKOPER ALTERNATIEF ZOU WORDEN WAARMEE APPLE OOK DE MINDER BEDEELDE TELEFOONBEZITTERS ZOU BEDIENEN. DE PRAKTIJK BLIJKT ANDERS.

Wat is namelijk het geval... Apple komt met een goedkoper ogende en aanvoelende telefoon, die nog steeds enorm veel geld kost als je hem los wil kopen. Nu vragen wij ons sowieso af wie er los een telefoon aanschaft voor de prijs van anderhalve next-gen console terwijl je die via een abonnementje bij een onbetrouwbare telefoonaanbieder veelal voor nop kunt krijgen, maar dat is een ander verhaal.

Plastic

De iPhone 5c is technisch gezien even snel en krachtig als de iPhone 5 en daarom is 't zo gek dat Apple voor de plastic behuizing is gegaan met een goedkope uitstraling tot gevolg.
Ook de camera is hetzelfde als die van de iPhone 5. Feitelijk is de 5c dus een vervanging voor de 5 waarbij Apple de consument twee keuzes wil voorleggen; de dure, hightech 5s, of de iets goedkopere maar nog steeds prijzige 5c die met zijn vrolijke, hippe kleurtjes wellicht meer dames en jongere gebruikers zal aanspreken (dan wel de ouders die een telefoon voor hun mekkerende kroost kopen).
We denken dan ook dat de 5c vooralsnog geen gillend verkoopkanon gaat worden maar meer een telefoon voor de langere termijn die naar verloop van tijd vermoedelijk wel in prijs gaat zakken. Maar hoe je het ook wendt of keert; het blijft een iPhone 5 in een plastic jasje.



VANAF 599 EURO

PHILIPS 242G5DJEB/00

PHILIPS

PHILIPS TIMMERT AL FLINK WAT JAREN AAN DE WEG MET GAMING-HARDWARE MAAR DAT WAS LANG NIET ALTIJD EEN SUCCES TE NOEMEN. DE NIEUWE GAMING MONITOR IS ECHTER EEN SCHOT IN DE ROOS.



De Philips 242G5DJEB/00 (wie verzint die belachelijke typenummers?) is om te beginnen fraai vormgegeven. De poot, de afstandsbediening voor presets, het oranjerode randje... het heeft allemaal net dat beetje meer.
Het scherm kent een verversingsnelheid van 144 Hz (naar men zegt 2,4 keer sneller dan een gewoon scherm) en heeft daardoor ultrakorte pixelresponstijden van slechts één milliseconde. Hierdoor profiteer je tijdens het spelen van nagenoeg lag-vrije games. Moet de rest van je hardware natuurlijk ook wel up to date zijn, maar dat is logisch.

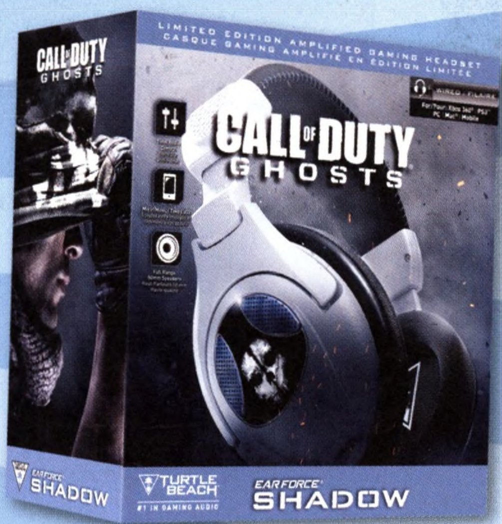
Feest

We hebben verschillende games op het Philips-scherm gedraaid (Rome II, de bèta van Battlefied 4 en het wat oudere The Witcher II) en wat we zagen was een feest voor het oog. De graphics ogen scherp, helder, gedetailleerd en de kleuren spatten van het scherm. Ook spotten we weinig rare bij-effecten. Bovendien kun je de monitor helemaal instellen op de door jou gewenste settings. Een first-person shooter vraagt bijvoorbeeld net wat andere instellingen dan een sneakgame als Splinter Cell of het aankomende Thief.
Aan aansluitingsmogelijkheden ook geen gebrek - VGA, Dual Link DVI, DisplayPort, universal HDMI en een USB 3.0-hub - en het scherm is ook nog eens energiezuinig, al kun je je afvragen hoe 'groen' het is als je de hele nacht zit te gamen met allerhande apparaten aan.
Adviesprijs van dit puike scherm is €389 maar met een beetje 'rondshoppen', haal je daar al snel een paar tientjes vanaf.

389 EURO ★★★★


JUST...
SLAM HARDER!
WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM
POWER TO THE BEAT

QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

Waar ergert JJ zich aan bij de racegame 2K Drive?
A) Aan de manier waarop men geld aan je wil verdienen
B) Dat je bij het tunen van je wagen niet kunt kiezen voor roze ventieltjes
C) Dat op sommige circuits verkeer van rechts voorrang heeft

2

Met wie kun je in Angry Birds: Star Wars 2 zowel good als evil spelen?
A) Boelikin
B) Anakin
C) Onderkin

3

Voor wie is geen plaats in Arma III?
A) Slechtziende bejaarden met een licht verstandelijke handicap
B) Incontinente huisvrouwen met smetvrees
C) Ego's

4

Wat moest Jurjen met schaamte bekennen?
A) Hij heeft de eerste Bayonetta 'niet echt' gespeeld
B) Hij is al jaren geleden getest als HIV-positief
C) Het Nintendo logo op zijn been is een Henna-tattoo

5

In Watch_Dogs kun je een kledingzaak binnen lopen en...?
A) Een verkoopster waterboarden
B) Een ander muziekje opzetten
C) Een paspop verkrachten

6

Hoe noemt Florian z'n Renault RS 182 liefkozend?
A) Mijn zenuwachtige raketje
B) Mijn hitsige hoertje
C) Mijn spuitende pielemuis

DIT kun *jij* winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP EEN TURTLE BEACH EAR FORCE SHADOW CALL OF DUTY: GHOSTS HEADSET

Winkelwaarde: € 109,99!

PU 240 LIGT OP 19 NOVEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

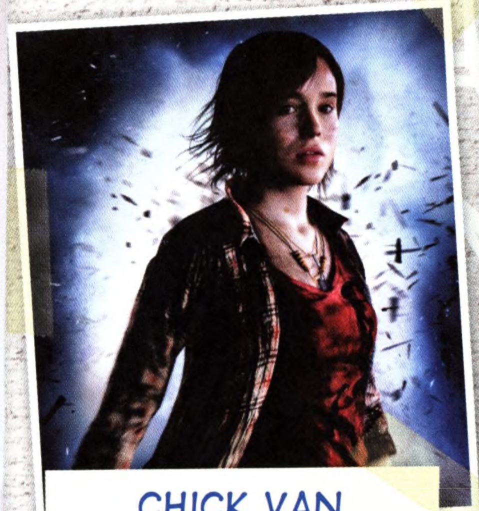
- GAAT JAN GOUD GAPPEN, ZAKKENROLLEN EN IN SCHADUWEN RONDSLUIPEN.
- ZITTEN ALLE REDACTEUREN MET HUN VETTIGE VINGERTJES AAN DE... PLAYSTATION 4!
- IS JURJEN BLIJ DAT HIJ DE PRINSES NIET HOEFT TE REDDEN MAAR METEEN MET HAAR MAG SPELEN.
- INFILTREREN WE GUERRILLA GAMES IN AMSTERDAM VOOR KILLZONE: SHADOW FALL.
- VRAAGT GRADDUS ZICH ALS VOETBALMANAGER AF OF HIJ NOU ZO SLIM IS OF DE REST ZO DOM?
- VERTELLEN WE HET SPANNENDE VERHAAL ACHTER KICKSTARTER-SUPERHIT STAR CITIZEN.
- IS ER RIVALITEIT EN BEHOEFTE AAN SNELHEID

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



DWAAS VAN DE MAAND JJ

JJ was ongeveer de enige persoon in Nederland die afgelopen maand geen GTA V speelde. Te druk. De dwaas had dan ook géén idee wat dat hondje dat ie van Rockstar opgestuurd kreeg, te betekenen had...



HELD VAN DE MAAND (1) JAN

Jan wierp zich bij het afscheid van Maarten onmiddellijk op als chief en herder van de PU-kudde. En nee, het hele blad staat vanaf nu niet vol met stukken van Jan. Het is gewoon ruim de helft, zoals altijd. Alleen het feit dat hij nu vaker op kantoor moet zitten en dus niet drie keer per week op trip kan, was voor hem wel effe slikken. Ook voor de KLM, dat inmiddels overweegt een deel van hun vloot op Marktplaats te zetten.



CHICK VAN DE MAAND

Hoewel Ed in een van zijn bijschriften hoofdrolspeelster Jodie uit Beyond: Two Soul wegzet als een tietloos grietje met een strooien kapsel, moeten we dat op deze plek toch even rechtzetten. Okay, een oogverblindende schoonheid is Jodie misschien niet, maar het is een meid met karakter,en echte schoonheid zit natuurlijk van binnen (dat zegt Ed zelf tenminste altijd als ie 't over z'n vrouw heeft). Tip: check gerust eens de film Juno met Ellen Page, de actrice waar Jodie naar gemodelleerd is; daar zul je geen spijt van krijgen!

BAAS VAN DE MAAND TJEERD

Kijk, dan ben je een baas. Als je een lekkere chick optilt terwijl je het 'V'-teken van GTA V maakt. Don't try this at home!



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube
YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

ROLLERCOASTER VAN DE MAAND

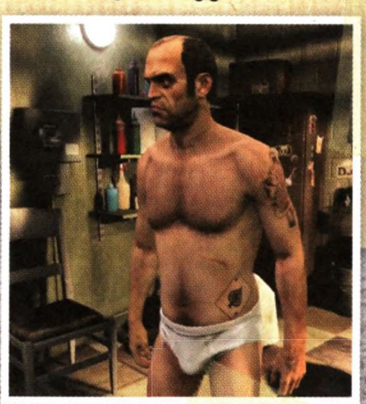
Verhuizing, faillissement, overname, doorstart, nog een (interne) verhuizing... We wisten dat werken voor de PU niet saai was, maar dit? Het lijkt wel een mislukte versie van The Sims.



HELD VAN DE MAAND (2)

TREVOR

Moeten we dat nou nog uitleggen?





POSEUR VAN DE MAAND

De poseur van de maand oktober is [tromgeroffel] Jan! Geen verrassing natuurlijk, want Jan is ALTIJD Poseur van de Maand. En ook met deze foto toont PU's nieuwe hoofdredacteur weer aan over het vermogen te beschikken om al zijn foto's net dat beetje extra mee te geven dat we bij andere PU-redacteuren zo vaak missen. We stuurden Jan naar Genua met het verzoek om een foto van zichzelf te maken die tegelijkertijd angst, verbazing en onnozelheid uitdrukt. En als je dan zo'n meesterwerkje als resultaat in je mailbox krijgt, kun je niet anders dan toegeven dat we hier te maken hebben met een poseur van mythische proporties.



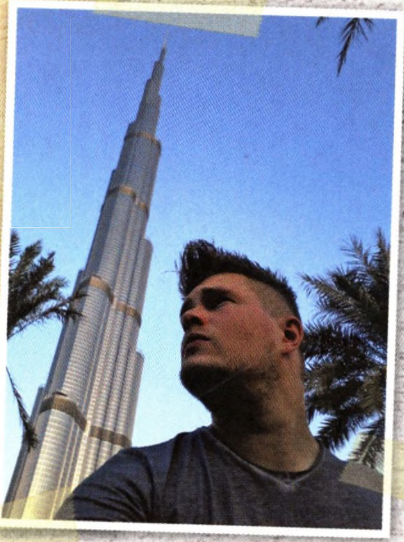
5 REDENEN WAAROM GTA V NEP IS

Het is een en al hosanna rond GTA V. Iedereen koopt het spel, iedereen vindt het fantastisch, iedereen praat er over. En dan gaat het bij ons jeuken. Het zijn toch geen übermenschen bij Rockstar? Er moet toch wel iets nep zijn aan dat spel...

1 Iedereen wil het en dus is GTA V de equivalent van Uggs en Crocs. En daar wil toch geen weldenkend mens mee gezien worden?
2 Rockstar zijn hipsters.
3 Alleen Trevor is cool; er moest echter zo nodig weer een nette blanke en een excuusneger bij.
4 Het is niet Free to Play.
5 Het haalde geen 100 op Metacritics.com

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

99% Een spelletje van Rockstar spelen.
6% Zien dat de meeste PU-redacteuren net zo slecht FIFA en PES spelen als de Nederlandse clubs in het echt voetballen.
11% Niet verbaasd zijn dat de helft van Jan z'n salaris als hoofdredacteur in airmiles betaald wordt.
7% Blij zijn dat de E3 ook dit jaar weer in Los Santos gehouden wordt. Nu kennen we tenminste de weg.
10% Weten dat ons sociale leven binnenkort opnieuw fucked is met The Elder Scrolls Online, Battlefield 4 en Call of Duty: Ghosts.
8% Vermoeden dat Balotelli die penalty tegen Ajax in FIFA en PES niet had gekregen. Maar Ajax had in die games ook kansloos verloren...
12% Sam zijn guts roemen omdat hij Zelda: The Windwaker HD vetter vindt dan GTA V. Jurjen werd er zelfs emotioneel van. JJ vindt dat hetzelfde geldt voor FIFA 14, maar JJ is gestoord. En dat vindt Jurjen ook.
12% Jaloers zijn op Graddus die voor het WK PES naar Dubai mocht. En inderdaad, een WK van een footiegame kan ook niet anders dan in een peperdure, snikhete zandbak gespeeld worden.



TJEERD & ED VAN DE PETTEFLET



De mannen van PU zijn al jaren trendsettend. Zo waren de meesten al kaal voordat dat cool was en had vrijwel iedereen een tattoo lang voordat het tot de verplichte uitrusting ging behoren van profvoetballers en andere selfkickers. Wij voorspellen dan ook dat binnen nu en pakweg een jaar de pet niet meer weg te denken zal zijn uit het Nederlandse straatbeeld. Waar de pet tot voor kort vaak een negatieve bijklank had in uitdrukkingen als 'ergens met de pet naar gooien' en 'huilen met de pet op', getuigt het van lef dat deze PU-mannen opnieuw tegen de stroom in durven te roeien. Wij zeggen: 'petje af!'

LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

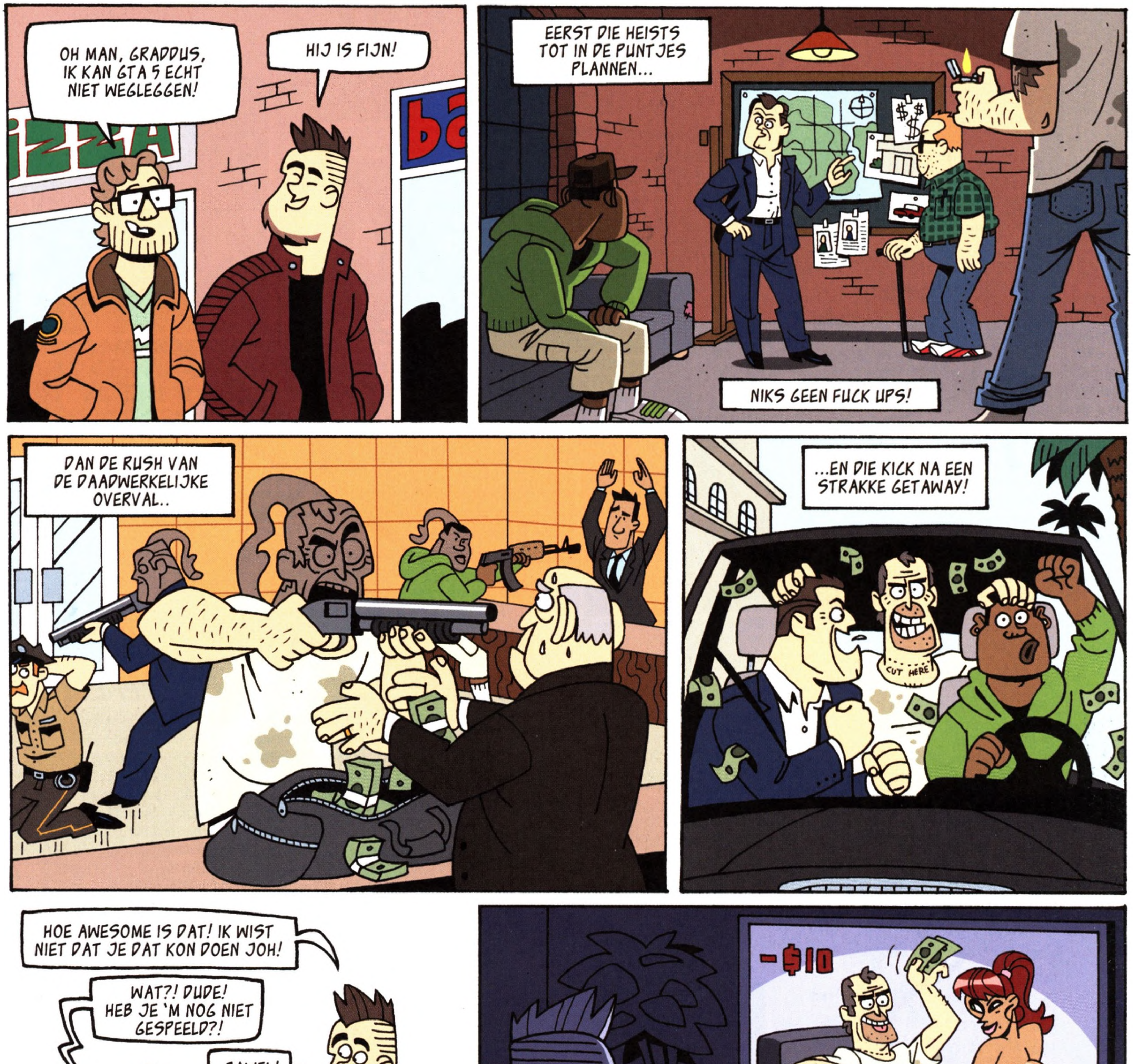
SHADOW WARRIOR

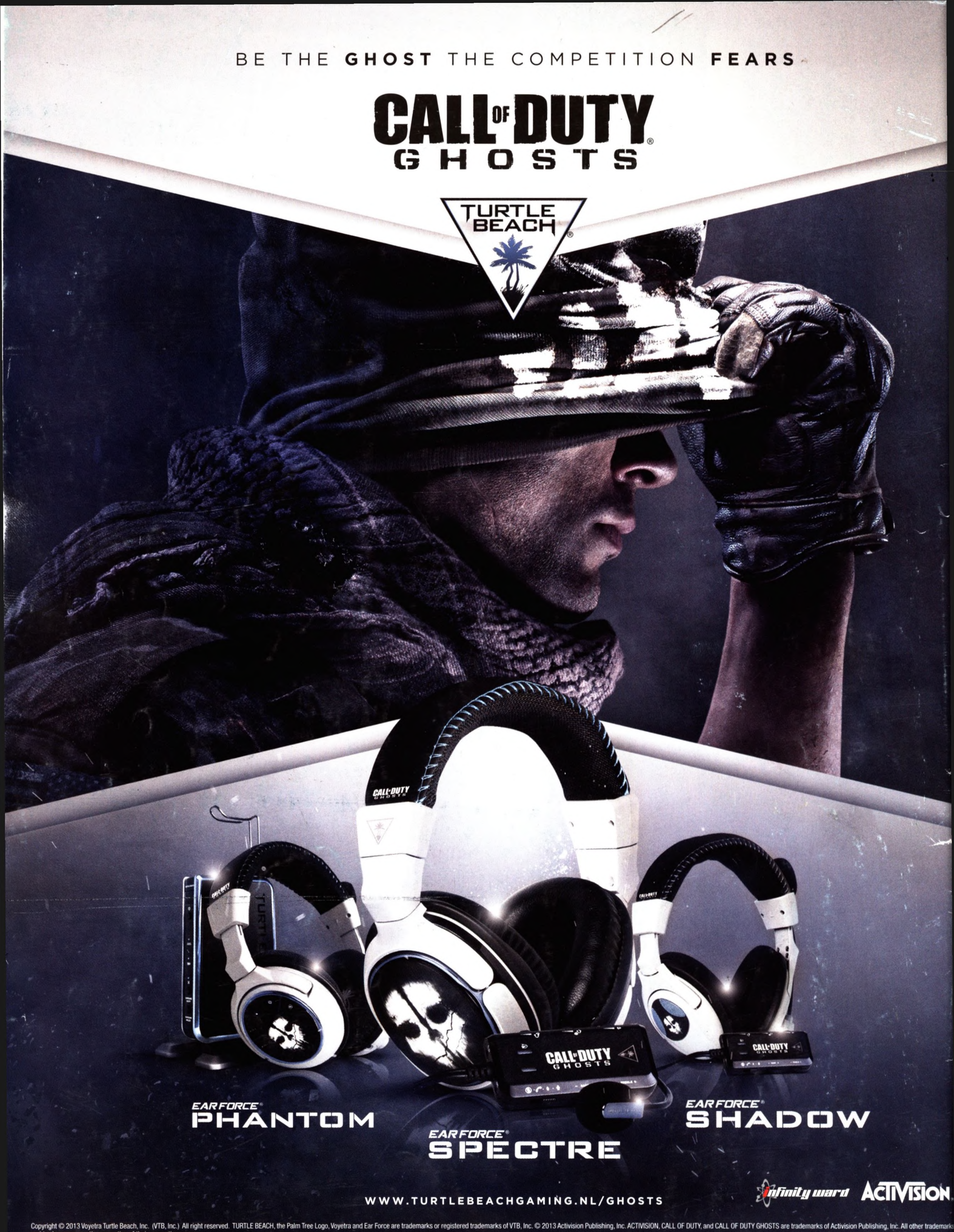
Het artikel over Shadow Warrior moest op 't allerlaatst wijken voor een actueel item maar één van de reeds door Ed gemaakte bijschriften bij het spel wilden we jullie niet onthouden.



FRAMEDROP

Jordi Peters





BE THE GHOST THE COMPETITION FEARS
CALL OF DUTY GHOSTS
TURTLE BEACH
EAR FORCE PHANTOM
EAR FORCE SPECTRE
EAR FORCE SHADOW
WWW.TURTLEBEACHGAMING.NL/GHOSTS
infinity ward
ACTIVISION